
NUEVA
Sólo 595 PTS
ENTRA EN JUEGO
NOVIEMBRE 2000
Nº1
GAMELIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
INCUBATION
Acción y estrategia :
Repele la invasión alienígena
DEMOS EXCLUSIVAS
▸ Cossacks
▸ Sudden Strike
▸ Crimson Skies...
y todos los parches, extras y utilidades...
REPORTAJE ESPECIAL
La fiebre del rally
PRO RALLY 2001 • V-RALLY 2 • COLIN MCRAE 2
AVANCE
GIANTS
La imaginación al poder
CRIMSON SKIES
EL CIELO NUNCA FUE TAN DIVERTIDO
Microsoft revoluciona el género de acción
Nº 1 NOVIEMBRE 2000 • 595 PTAS. 3,57 EUROS
8 424094 001477
00001
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS



ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN

INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"

CIENTOS DE ENEMIGOS

INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES



ElectroTECH SOFTWARE

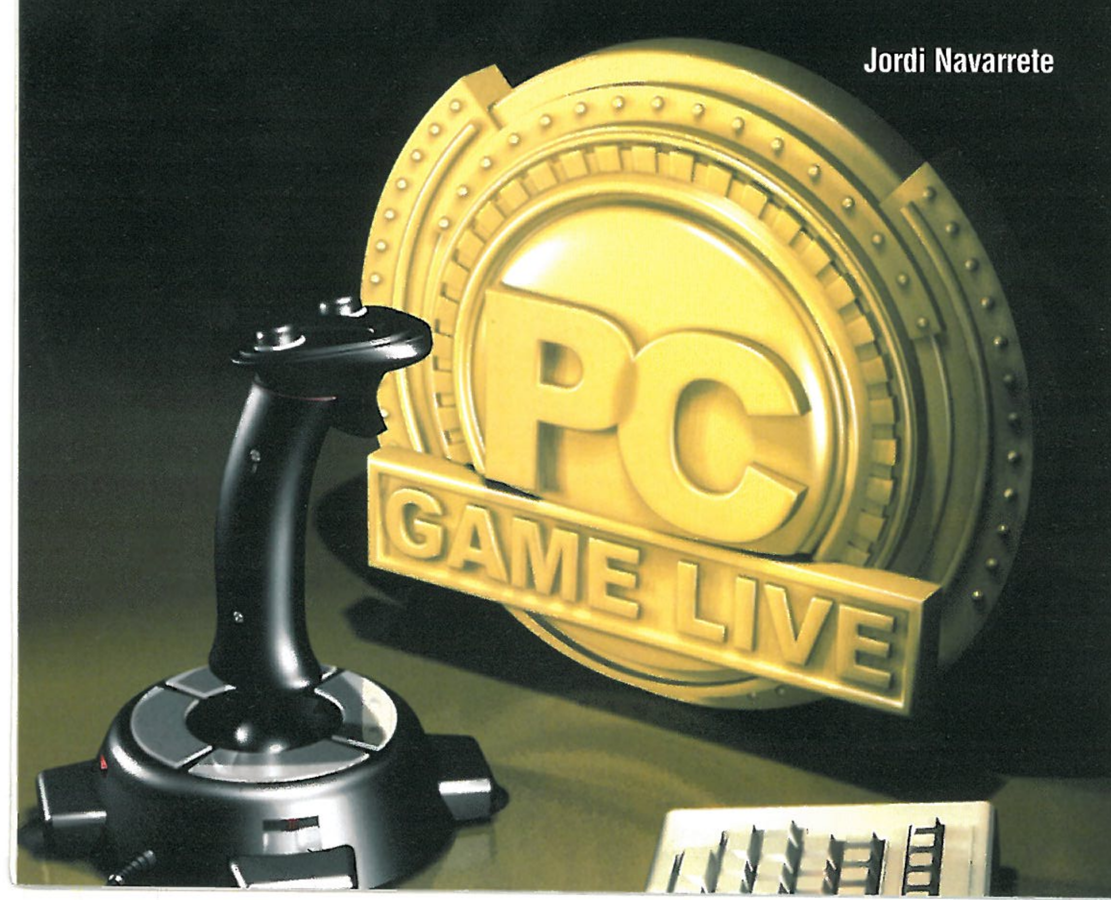
EL JUEGO DE TU VIDA

Si hiciésemos caso a los agoreros, el mundo del PC ya llevaría más de una década de luto. Nuestra máquina preferida lleva "muriéndose" casi desde que el mundo es mundo, y aun así cada día que pasa goza de mejor salud. El PC sigue siendo, indiscutiblemente, la bestia del reino, la plataforma lúdica que más y mejores juegos ofrece y la máquina preferida de los mejores programadores del mundo. Éstos son los hechos, el resto es simple futurología o especulaciones interesadas de los que vendieron su alma a "otras" plataformas. Y si no, basta con que le des un repaso a lo mucho (y muy bueno) que se presentó en la última ECTS de Londres, la principal feria europea dedicada al entretenimiento interactivo.

En este contexto, no tiene nada de extraño que se nos haya ocurrido sacar al mercado una nueva revista de juegos de PC. ¿Otra?, puede que se pregunte alguno de vosotros. Pues no, otra no. Nosotros preferimos pensar que ahora tienes entre manos la revista de PC. La buena, la definitiva. La que te ofrece más páginas por menos precio, la que te regala un par de CD-ROM que no son precisamente software de relleno. La que te habla de hardware y de partida *on line*, la que sabe que los juegos de PC no aparecen por generación espontánea y por eso va un paso más allá y se esfuerza en situarlos en un contexto más amplio. Una revista hecha íntegramente en España y, además, independiente y rigurosa, siempre dispuesta a llamar a las cosas por su nombre sin que eso suponga renunciar al sentido del humor.

Pretendemos ser tu revista de cabecera, la herramienta que te ayudará a sacarle el máximo partido a tu plataforma preferida y a tus juegos. Aquí la tienes. Esperamos que la disfrutes.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@freeway-esp.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Supervisor de edición
Stéphane Kauffmann

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@freeway-esp.com

Secretario de redacción
Miquel Echarri
m.echarri@freeway-esp.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo

Colaboradores
C. Robles, G. Masnou, E. Artigas, E.Moreau

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcareras@freeway-esp.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Director de arte
Adrien Boettger-Magnier

Jefe de maquetación
Juan José Barrantes

Maquetación
Martín Sánchez

Dirección comercial
Carina Barba
carina@freeway-esp.com

Publicidad
Xavier García Abad

Responsable de subscripciones
Eva Santoveña

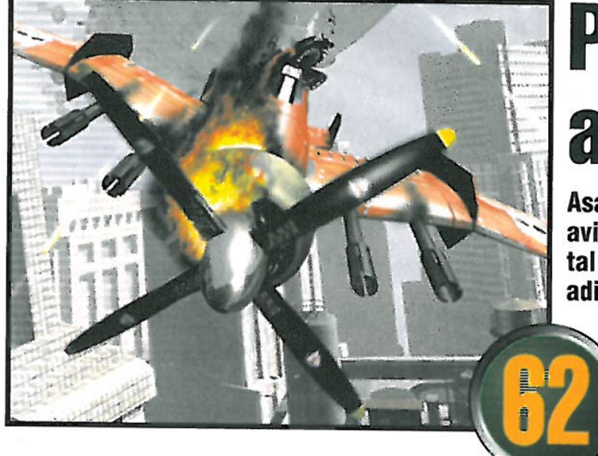
Fotomecánica
Punt Groc
Impresión
Glesa- Rotographick- Tel: 934 150 799
Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99
Importador para Argentina
Cía. Española de Ediciones S.A
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria. Interior D.P.G
GAME LIVE es una marca comercial de Freeway Media Press, filial del grupo



C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
Gerente
Christophe Bonicel

CONTENIDOS NOVIEMBRE 2000

Crimson Skies

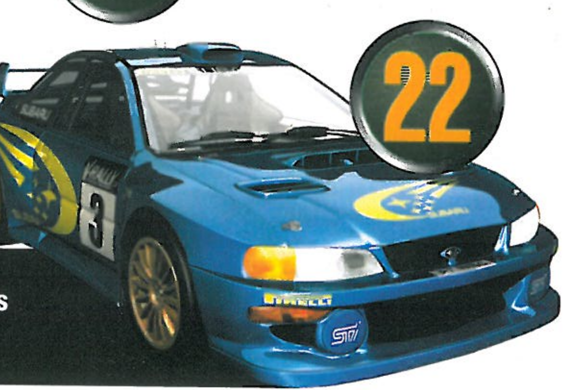


Piratas de altos vuelos

Asalta el cielo carmesí con un avión de época en *Crimson Skies*, tal vez el simulador de vuelo más adictivo de la historia.

62

La fiebre del rally



22

¿Pro Rally 2001, Colin McRae 2 o *V-Rally 2*? Repasamos el trío de ases que van a revolucionar este año el género de carreras de rally.

Metal Gear Solid



Por fin llega la conversión del juego de consola que más echaba de menos tu PC. Un festín de sigilo y acción táctica no apto para cardíacos.

46

Giants

40



Estrategia revolucionaria. Hace muchos años, en un archipiélago lejano, dos razas y un gigante se enfrentaban por el control de una isla paradisíaca.

CARTA BLANCA



Bienvenido al más irreverente de los foros virtuales. Sobran eufemismos y fórmulas de cortesía: aquí vamos a llamar a las cosas por su nombre. Prometemos contestar a vuestras cartas y e-mails con toda la solvencia de que seamos capaces. **Esta vez va en serio, o jugamos todos o pinchamos el buzón.**



Dimisión

Me voy, lo dejo. Estoy harto de ser el eterno lector de revistas de PC. He enterrado mi juventud bajo una enorme montaña de reportajes especiales, demos, avances y análisis, y ya he tenido más que suficiente. ¿Es que nadie es capaz de afrontar los juegos de PC de una forma un poco original? Creo que dedicaré mis próximos veinte años al tráfico de armas. Mejor aún, me iré a Alaska a trabajar en una piscifactoría o a Nueva Zelanda a recoger kiwis. Estoy harto, esto me huele a más de lo mismo. ¿Existe alguna razón objetiva, por pequeña que sea, para que os dé una oportunidad y decida editar los textos de esta revista?

M. Echarri (desierto de Mojave)

En primer lugar, mísero renegado, porque esto que tienes entre manos no es otra revista de PC, sino la revista de PC. Y no lo decimos nosotros. Lo dijiste TÚ, el día que firmaste el contrato como secretario de redacción. Así que más te vale leerte de cabo a rabo los artículos que acabas de editar, porque ésta es tu última oportunidad de convertirte en una persona de provecho. Desengáñate, nadie en su sano juicio daría trabajo en una piscifactoría a alguien incapaz de llegar al quinto capítulo de* Frogger 2. *Ni aquí ni en Alaska.

Si no es molestia...

¿Para cuándo aire acondicionado en la redacción? Vale, perdonadme, no digo nada. No me despidáis todavía. Estoy muy orgulloso de formar parte de la plantilla de *Game Live*, eso que quede claro, ¿eh? Haré lo posible por estar a la altura del equipo de excelentes profesionales y, ejem, aun mejores personas que me rodea. Pero bueno, tampoco estaría de más que me dierais alguna paginita extra para la sección de Internet. Tengo un montón de ideas que ya os iré explicando, sólo necesito espacio y la confianza del míster. Aunque tampoco estaría mal que los lectores inundasen mi dirección de correo con informaciones, sugerencias y comentarios.

Ah, y no me gustaría que me encasillarais en un género determinado. Si no os importa, estaría bien que aprovechaseis un poco más mi potencial y me encargaseis análisis de algún que otro juego de acción, alguna aventura gráfica... Y, ya puestos, sé que acabo de entrar, pero empiezo a preguntarme cuándo demonios empiezan aquí las vacaciones.

S. Sánchez (algún lugar de la Red)

¿Vacaciones? ¿Aire acondicionado? Empezamos mal, recluta. Esto es LA GUERRA. Vamos a llevar a los quioscos la mejor revista de PC jamás concebida por cerebro humano. Y vamos a hacerlo AHORA. Así que vista al frente y a navegarte la Red de cabo a rabo. El redactor de Game Live no sufre. El redactor de Game Live no descansa. El redactor de Game Live nunca tiene sueño.

Espías como nosotros

Esto es el colmo, llevo ya mes y medio llenando vuestros archivos informáticos de exclusivas y rigurosísimas informaciones sobre todo lo que tiene que ver con el mundo del PC y lo máximo que consigo es ¡dos tercios de página! Me rindo, no sé qué hay que hacer para impresionaros.

Para cualquier compañía que aspire a algo es imprescindible un buen espía con capacidad para enterarse de casi todo al menos un cuarto de hora antes que la competencia. Así que a ver si empezáis a valorar mis bombazos informativos en lo que valen. Todo irá mejor si me dais de una vez por todas el número de páginas, la consideración y el sueldo que un profesional todo terreno de mi categoría sin duda merece.

J. Moncayo (cuarteles del CESID)

Deja de soñar, plumilla, y a lo que estás. Marchando una cuádruple ración de noticias contrastadísimas y ejemplarmente redactadas. Las queremos para ayer.

Ley marcial

Al habla el coronel Font, máximo responsable de la intendencia militar de Game Live. Quería deciros que es un terrible error que esta revista la dirija un puñado de civiles. Cuando suenan las alarmas, señores, el Estado Mayor debe dar un paso el frente y tomar el mando. Yo decretaría la ley marcial: a partir de hoy, estamos de cierre permanente. Se acabaron las partidas de Unreal Tournament y FIFA 2000, esta redacción es EL FRENTE: a partir de ya, todos a fabricar munición. Aunque lo mío es la estrategia, un soldado debe hacer frente con valor a cualquier género que se cruce en su camino. Confiad en mi experiencia de curtido estratega y recordad esto: escribir, escribiréis como los ángeles, pero nunca seréis buenos jugadores.

J. Font (El Álamo)

Completamente de acuerdo, mi coronel. Con estrategas como usted al mando seguro que saldremos de ésta. Ahora haga el favor de dejar el controlador ergonómico y escribir de una vez ese despiece sobre el día que* Earth 2150 *hizo la primera comunión vestido de marino. Y un consejo: en el nivel de las baldosas de* Frogger 2 *no intente saltar por encima de las rocas volcánicas. Corra en zigzag. ¡Cómo se nota que lo suyo no es el género de las plataformas!

Jarabe de Mac

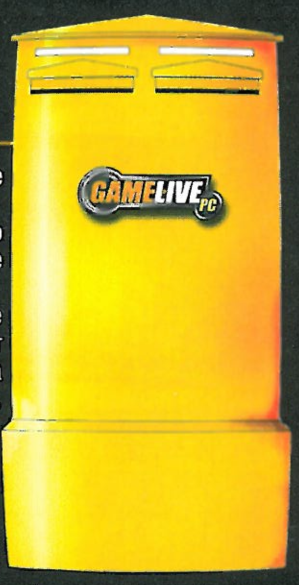
¿Cuándo se juega a rol en este pueblo? Me trajisteis de Canarias con falaces argumentos, me sentasteis frente a un Mac... y desde entonces no dejo de maquetar vuestros textos. Me tenéis a pan y agua y a un ritmo de trescientas páginas por día. En cambio, vuestros titulares y pies de foto llegan siempre con entre un cuarto de hora y una semana de retraso. Yo vine aquí a jugar a rol, me prometisteis una partida en vivo de *Mago: La Ascensión*, y hasta hoy todo lo que me habéis dejado hacer es elegir las imágenes de *Baldur's Gate II*.

M. Sánchez (el Limbo)



¿Que cuándo se juega a rol aquí? ¿QUE CUÁNDO SE JUEGA A ROL AQUÍ? Nunca, por supuesto. Al menos no a las versiones de lápiz y papel. Estás muy verde, recluta. Con un poco de suerte y si consigues maquetar las 164 páginas de la revista a tiempo, quizá te permita una partidita de Diablo II *o* Baldur's Gate II. *¡En un PC, por supuesto!*

¿Hay alguien ahí fuera?



Ésta es la primera emisión de *Game Live*, todavía en periodo de pruebas.

Os habla el redactor jefe, el responsable último de casi todo lo que van a ver vuestros ojos a partir de ahora: una revista sobre juegos de PC rigurosa, pero que no sea un tostón.

Para empezar necesitamos una sección de cartas que funcione como un verdadero foro para jugadores que quieran intercambiar ideas o resolver dudas. Y para eso contamos contigo. Vamos a pedirte que hagas un esfuerzo por ser sintético e imaginativo. Seguro que en unas pocas líneas eres capaz de compartir con nosotros algo interesante, ya sea una opinión o una duda que puede asaltar a muchos otros.

Estamos hartos de ver revistas que en su primer número incluyen una sección de correo llena de cartas que jamás pudieron llegar, así que hemos optado por no insultar a tu inteligencia y escribirlas nosotros mismos. Como no tenemos quien nos planche las camisas ni nos responda el correo, hemos cometido el supremo acto de narcisismo de contestarlas nosotros mismos, redactores y colaboradores. Al menos reconoceréis que lo hemos hecho sin caer en el baboseo y las embarazosas palmaditas en la espalda.

Nuestra filosofía es que, ante la duda, lo mejor es ir directo a la yugular, así que no será extraño ver respuestas ácidas e incluso algo agresivas en esta sección. Pero no dejes que eso te intimide: Carta Blanca es tu sección y *Game Live* es tu revista. Te estamos esperando, diviértete y ayúdanos a divertirnos.

J. Navarrete (central de Game Live)

"Necesitamos una sección de cartas que sea un verdadero foro para jugadores. Y para eso contamos contigo"

Todo por la pasta

Que si número cero, que si un par de meses en periodo de prueba pero con la redacción funcionando a pleno rendimiento... Todo esto es muy bonito. Sois un puñado de estupendos profesionales. Venid aquí que os cuelgue del cuello la medallita. Pero seamos serios, ¿aquí cuándo se paga? ¿O es que pretendéis tenerme mucho tiempo currando por la patilla? Que uno será colaborador, pero no vive del aire. O empiezo a ver movimiento en mi cuenta corriente o los análisis de juegos de carreras os los va a hacer... alguien de la familia. Eso es todo. Besos. Y abrazos.

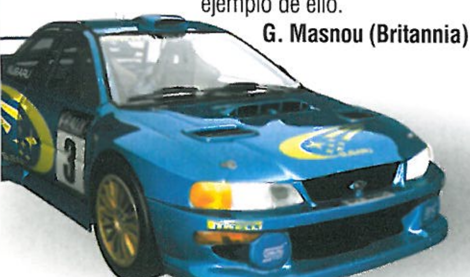
C. Robles (Wall Street)

Pues claro que cobrarás, recluta. Tu cheque llegará puntualmente, incluso puede que antes que ese artículo sobre Colin McRae 2 *que llevamos esperando ¡cuatro semanas! Y tendrá muchos ceros, no te preocupes. La gran pregunta es si irá alguna otra cifra delante.*

Pon un elfo en tu vida

Me solidarizo con el compañero Robles. Es más, exijo un anticipo, no sea que Game Live forme parte de la secta del "tú trabaja ahora que nosotros ya pagaremos cuando se acuerden en gerencia". Y además, ya puestos, me solidarizo también con el compañero Sánchez (de profesión, sus maquetas). Hace falta más rol. En esta revista y en todas. Por favor, no nos instalemos en el tópico ese de que este género no gusta en nuestro país. Aquí se juega a rol, y cada vez más. Yo soy el vivo ejemplo de ello.

G. Masnou (Britannia)



Sí a todo, compañero. Por supuesto que pagaremos, por supuesto que dedicaremos al rol el espacio que sin duda merece y por supuesto que tú eres nuestro especialista de cabecera. Ahora haz el favor de dejar de amenazarnos con esa flecha de plástico y céntrate en lo tuyo, que es exterminar dragones a golpe de teclado y venir luego a contárnoslo.

Fútbol en casa

Sé que no llevo mucho tiempo colaborando con vuestra revista, pero vais a permitirme que os pida un pequeño favor. Decidme dónde habéis escondido la beta de *FIFA 2001*. Sé que os la guardáis para echar partidillas nocturnas y seguro que hasta os jugáis el sueldo. Pero, ¿no se suponía de era yo quien iba a analizarla? No es por nada.

A. Moreau (Ruinas de Atocha)

Todos los analistas de juegos de deportes empiezan igual. No comprenden que un buen simulador de fútbol es patrimonio universal y que la redacción que juega a fútbol unida, permanece unida. Vale, tarde o temprano deberemos permitir que te lo lleves a casa para analizarlo y toda esa mandanga, pero mientras, entretente con algún simulador de billar o fútbol americano. Y no molestes, que hay mucho dinero en juego.

Volando voy

Sólo un par de líneas para recordaros que sigo aquí, explorando el trozo de cielo al que me enviasteis. En este momento tengo en cola un caza KI 61 japonés de aspecto la mar de amenazador, así que será mejor que os deje y me vaya volando.

E. Artigas (Pacífico Sur)

Pues nada, nada. A volar.



Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

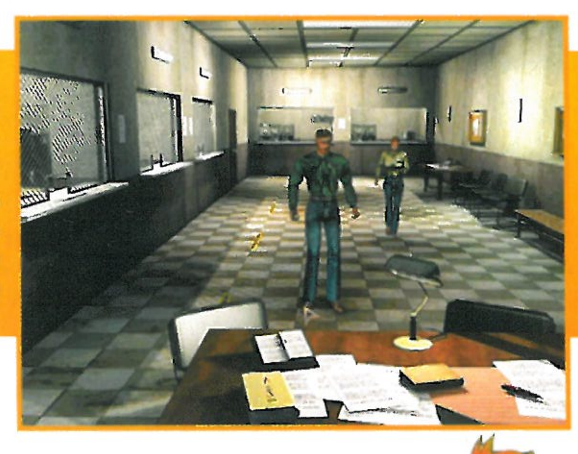
o envíanos un e-mail a :
cartablanca@freeway-esp.com

LA PRISIÓN ABRE SUS PUERTAS

El esperadísimo título de Dinamic se sube a Internet



Al cierre de esta revista, *La Prisión*, el primer mundo *on line* permanente desarrollado en España, está todavía en fase beta, pero ya a muy pocos días de su lanzamiento. Si no surge ningún imprevisto pronto estará disponible la versión completa en la que se incluirán los objetos para interactuar y los personajes guiados por el ordenador que todavía faltan, como es el caso de los guardias. Por el momento, los afortunados *betatesters* sólo han podido acceder a las instalaciones de esta prisión virtual creada por Dinamic, pelearse y jugar con el resto de los presos a juegos de mesa como el ajedrez, las damas o diversos juegos de cartas. A falta de una versión definitiva, en Game Live hemos decidido esperar al siguiente número para realizar un justo análisis, aunque otros medios se hayan aventurado a hacerlo con el escaso material hasta ahora disponible.



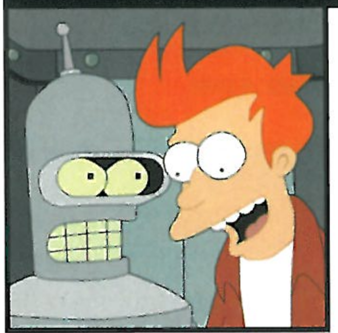
Nuestro personaje ya ha sido admitido en uno de los clanes. Hasta se ha tatuado un ancla en el brazo.



Imagen de una pelea. Aliarte con otros presidiarios te ayudará a sobrevivir.

FUTURAMA TAMBIÉN JUEGA

UDS desarrollará los juegos de la serie



El desarrollador sueco UDS ha comprado a Fox todos los derechos de la popular serie de dibujos animados *Futurama*, creada por Matt Groening, el autor de *Los Simpsons*. UDS desarrollará diversos juegos para consolas y PC basados en la serie y Fox los coproducirá y distribuirá durante los próximos tres años.

UDS ya ha iniciado el desarrollo de los juegos de *Futurama*, aunque no se espera que estén listos hasta 2002. La compañía trabaja actualmente en un juego de *Asterix* para Infogrames, *Mulle* para Enlight, *World´s Scariest Police Chases* para Fox Interactive, otro de carreras en la nieve para Crave Entertainment y juegos de carreras de coches en miniatura para Mattel Interactive. Entre los títulos anteriores desarrollados por UDS destacan *Ignition. No Fear Downhill Mountain Biking, Hot Wheels Micro Racers* y *Pick-Up Express*.

NUEVA ESTAMPIDA JURÁSICA

Jurasic Park III tendrá su videojuego

El próximo verano Spielberg presentará en sociedad la tercera entrega de su popular saga cinematográfica sobre dinosaurios. El estreno en Estados Unidos está previsto para el 18 de julio de 2001 y el juego de PC puede aparecer de forma casi simultánea. La filial de juegos de Universal, Universal Interactive Studios, ha llegado a un acuerdo con Konami para convertirlo en juego. Será un título de acción y aventuras producido por Universal y desarrollado por Konami para consolas, PC y consolas portátiles. Además, Universal Interactive Studios aprovechará la licencia Jurassic Park para el lanzamiento de todo tipo de productos relacionados con las bestias jurásicas de Spielberg.




FUNCOM
www.funcom.com


FX
INTERACTIVE

¡LARA VUELVE!

La señorita Croft no va a faltar a su cita anual con el éxito



Proein está a punto de editar en España *Tomb Raider: Chronicles,* la quinta entrega de las aventuras de Lara Croft. Esta vez la acción empieza a lo grande: asistimos al funeral de la heroína de la saga muy pocos días después de los hechos narrados en el título anterior, *La Última Revelación.* Su cuerpo aún no ha sido encontrado, pero incluso sus familiares y amigos la dan por muerta y se reúnen para recordar juntos pasajes de su vida que hasta hoy permanecían inéditos.

Chronicles depara una excelente sorpresa a los usuarios de PC, ya que incluye una versión gratuita del editor de niveles que Core Design ha venido utilizando en la serie *Tomb Raider.* Eso supone que los seguidores irredentos de la señorita Croft podrán diseñarse una aventura a medida. El editor ofrece las mismas herramientas que utilizan los programadores y un tutorial para facilitar su uso.



¿Lara Croft muerta? Sí claro. Y Saddam Hussein convertido al cristianismo.



FORTALEZAS VOLANTES

MicroProse se despide con B-17 Flying Fortress



***B-17 Flying Fortress* cierra a lo grande una de las líneas míticas de la simulación de vuelo.**

B-17 Flying Fortress es la obra póstuma de MicroProse, el último de una gloriosa línea de simuladores de vuelo. El ambicioso simulador de bombarderos de la Segunda Guerra Mundial sale a la venta este mes en Estados Unidos y luce unos gráficos y una atención al detalle magníficos.

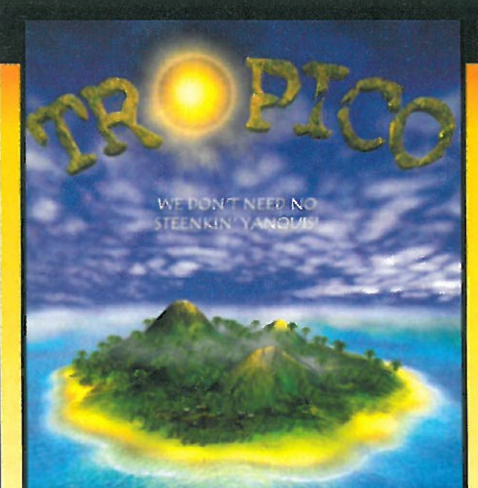
En el modo de simulación estricta podrás, además de dirigir a tu tripulación en pleno combate, tomar el control de una de las posiciones del bombardero. Todas las posiciones han sido recreadas con un altísimo nivel de detalle, desde los paneles de control del piloto y copiloto hasta las vistas del avión y sus diferentes posiciones defensivas.

El juego incluye también un modo de comandante de escuadrón en el que serás responsable del abastecimiento, reparaciones y ataques de hasta 16 B-17. La jugabilidad que ofrece este simulador es de una profundidad asombrosa, ya que tendrás la posibilidad de pilotar aviones aliados de escolta y cazas alemanes.

La lástima es que Hasbro haya renunciado a incluir un modo multijugador para que el juego no se retrasase.

REPÚBLICA BANANERA, VERSIÓN PC

¿Eres un dictador? Entonces *Tropico* te interesa

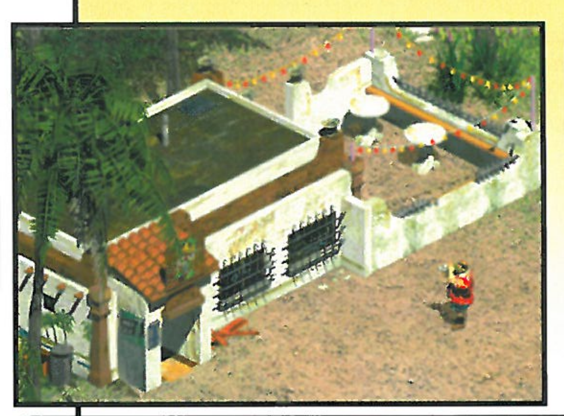


PopTop Software ha pasado de la industria del ferrocarril de *Railroad Tycoon II* a la exuberancia de un escenario tropical. *Tropico* es un juego de estrategia en tiempo real en el que encarnas a un dictador de una remota isla caribeña. Pobreza, revueltas, intrigas políticas en la más pura tradición latinoamericana... Será mejor que abras una cuenta en Suiza por si acaso.

PopTop, valiéndose de su experiencia en el campo de los juegos de estrategia en tiempo real y de su motor 3D, ha creado un título original y que promete ser muy divertido. En *Tropico* serás el dictador de una república bananera de los años 50 y, como tal, deberás hacer prosperar tu pequeña isla y, sobre todo, mantener a raya cualquier posible foco de disidencia o protesta entre tus súbditos. De lo contrario, rodarán cabezas, la tuya incluida.

Tropico te proporciona más de 100 edificios y estructuras con los que desarrollar la economía de tu terruño, desde hoteles y campos de bananas a plantaciones de azúcar y tabaco, minas y destilerías de ron. Si tus negocios te enriquecen, podrás comprar el favor de tu pueblo sin problemas, pero si las cosas no te van muy bien, deberás tomar precauciones. Un cuartel de policía secreta y medidas como la ley marcial pueden ayudarte a cortar por lo sano las intenciones revolucionarias de tus ciudadanos.

El juego saldrá al mercado a principios del año que viene. Mientras tanto, echa un vistazo a estas sugerentes imágenes y vete preparando para sacar a relucir ese dictador que llevas dentro.





En *Tropico* podrás forrarte y demostrar que no eres un dictadorzuelo de tres al cuarto.

MARKETING Y CENSURA

Al Gore anuncia medidas contra los videojuegos

La industria de los videojuegos norteamericana ha quedado en entredicho. Un informe gubernamental ha concluido que el marketing de los juegos violentos está dirigido a los más jóvenes y Al Gore, candidato demócrata a la Presidencia de Estados Unidos, ha amenazado con tomar cartas en el asunto si gana las elecciones. La reacción de la industria no se ha hecho esperar.



La asociación que representa a los editores norteamericanos ha prometido reforzar las medidas de censura interna, pero también ha subrayado que el informe de la Comisión Federal de Comercio revela que los padres compran el 83% de los videojuegos y que, según otro estudio reciente, el 32% de los jugadores norteamericanos tiene más de 35 años.

El informe de la FTC fue encargado por el presidente Clinton el año pasado, tras la matanza del instituto Columbine de Denver. La FTC ha podido comprobar que la propaganda de más del 80% de los videojuegos clasificados para adultos iba dirigida a menores de 17 años.

El informe ha provocado que la plana mayor del partido demócrata declare la guerra a la industria del ocio de su país. Apoyado por el presidente Clinton y el candidato a la vicepresidencia Joseph Lieberman, Al Gore ha manifestado que si sale elegido en las elecciones, dará a la industria un plazo de seis meses para adoptar medidas de autorregulación y cesar con las prácticas ilegales de publicidad.

A Al Gore no le gustan nada juegos tan violentos como *Soldier of Fortune*.

LOS JUEGOS, DE FERIA

Barcelona acoge la primera feria española de videojuegos



Los juegos españoles brillarán con luz propia en Barcelona Videojuegos 2000.



Por fin. La primera feria española de videojuegos es una realidad. Barcelona Videojuegos 2000 tiene lugar en la ciudad condal entre el 26 y el 29 de octubre y pretende reunir a los principales distribuidores y desarrolladores de juegos españoles. El certamen, que está abierto a todos los públicos, incluye una exposición comercial de las últimas novedades del sector, una jornada de debate y un área para profesionales en la que las compañías pueden exponer sus proyectos. Además, están previstas presentaciones oficiales y actividades paralelas como campeonatos *on line*, una exposición sobre la historia del videojuego y un taller de creación virtual.

En Barcelona van a darse cita el grueso de las compañías nacionales de desarrollo y edición de juegos. Responsables de Dinamic Multimedia (*PC Fútbol*), Pyro Studios (*Commandos*) y Rebel Act (*Blade*) han preparado una mesa redonda en torno al presente y futuro de la industria del videojuego y diversas conferencias sobre aspectos del desarrollo de juegos. Los organizadores de la feria prevén, por otra parte, incluir un espacio para juegos en Internet. En el próximo número te informaremos con todo detalle del desarrollo de este certamen, todo un acontecimiento para el mundo de los juegos en nuestro país.



GAME LIVE CORRE EN RED

Celebrado el primer torneo virtual de conducción Game live

Numerosas personas participaron en el Campeonato en red Rally Masters que Game Live y Hastajuego organizaron hace unas semanas en el Circuito de Montmeló. La competición coincidió con la disputa de las 24 horas de automovilismo del Circuit de Catalunya. Durante el fin de semana, más de 50.000 personas pasaron por el circuito y muchas de ellas se acercaron a nuestro stand.

Javier Nocete y Dídac Rosell consiguieron un volante Microsoft Sidewinder Force Feedback, mientras que Marc Compte, Robert Márquez, Alberto Blanca, Encarna Pulido, Héctor Gracia, Carlos Martínez, Arhoa Solís, Kilian Martorell, Ángel Barceló y David Jiménez ganaron una copia de *Rally Masters*.



Un gran número de personas saltaron sobre nuestra red. Nadie se hizo daño y algunos incluso ganaron premios.

HERCULES™

THE LEGENDARY JOURNEYS

Sumérgete en la mitología griega y lucha en una de las grandes aventuras épicas basadas en la popular serie de la televisión, Hércules: Los viajes legendarios.

Combate solo o juntos en la última batalla para evitar que el malvado plan de Ares se cumpla y controle el monte del Olimpo.

- Posibilidad de jugar con tres personajes diferentes de la serie; puedes controlar a Hércules, Lolaus y Serena, cada uno de los cuales cuenta con habilidades y armas únicas.
- Adéntrate en uno de los 12 mundos maravillosos en 3D y explora la Grecia antigua, desde el soleado pueblo costero de Porticus a las montañas nevadas de Alpsius, explora los bosques de Traycus, plagados de bandidos, o el celestial monte Olimpo.
- Experimenta la aventura y la acción mientras luchas contra monstruos mitológicos y aterradores tales como los Minotauros, los Cíclopes, los Titanes y muchos más.





Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60



POSESIÓN INFERNAL

La expansión de *Diablo II* nos tiene en vilo

El anuncio de la expansión oficial de *Diablo II, The Lord of Destruction*, ha vuelto a disparar la fiebre diabólica. Blizzard Entertainment ha vendido su alma al diablo y pretende que nosotros hagamos lo mismo. Kelly Johnson, el diseñador de personajes de la saga *Diablo*, visitó hace unas semanas Madrid, donde confirmó que la cita con el ángel caído será en el primer semestre del año que viene.

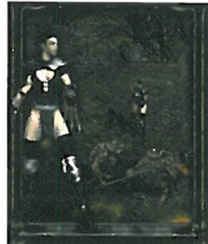
Bajo el prometedor título *The Lord of Destruction* (El Señor de la Destrucción), la expansión retoma la historia de *Diablo II* para añadirle un quinto y último episodio. Ambientado en el territorio de los Bárbaros, el nuevo capítulo relata los intentos de Baal, único superviviente de los tres hermanos diabólicos, de invadir el reino de los mortales.

The Lord of Destruction introduce dos nuevas clases de personajes: la asesina y el druida. Kelly Johnson explicó que "el druida podrá controlar otros personajes, mientras que la asesina será especialmente buena en el combate y el sigilo". Además de jugar en la expansión, podrás repasar los episodios de *Diablo II* encarnando a uno de los dos nuevos personajes.

El nuevo episodio incluye diez nuevos tipos de monstruos, entre los que Kelly destacó un personaje que ataca con un látigo y otro que se sube a una torre para intentar acabar contigo. "Los enemigos serán más difíciles de matar", aseguró Kelly. Para ayudarte, se ha incluido un bárbaro al que podrás contratar como mercenario. También encontrarás un montón de armas, armaduras, objetos mágicos y hechizos nuevos.

Respecto a la ausencia de una función para guardar la partida en el modo para un jugador de *Diablo II*, Kelly reconoció que han recibido críticas y comentó que esta posibilidad se va a incorporar en la extensión.

El miembro de Blizzard también anunció que la compañía está trabajando en un nuevo juego, de momento conocido como "Proyecto X", que será en 3D y en tiempo real.

La escuadra diabólica ha aprovechado el verano para hacer un par de fichajes: la asesina y el druida.



Encarnizada batalla a tiempo real en *The Lord of Destruction*.

ENDIOSADOS CON DEUS EX

Juega a ser Dios con el nuevo editor de *Deus Ex*

¿Te gustó Deus Ex? Estás de suerte, porque Ion Storm ha publicado una serie de herramientas de desarrollo para el juego de acción y rol en primera persona que se ha convertido en una de las revelaciones del año. Este kit de desarrollo te permitirá crear misiones independientes, construir mapas en 3D con el arte gráfico ya existente y modificar las misiones del juego. El paquete contiene una versión del editor de Unreal adaptado a Deus Ex, un editor de diálogo y otro de personajes.

Warren Spector, el director de proyecto *Deus Ex*, ha expresado su confianza en que estas herramientas sean un estímulo para los jugadores más creativos. El equipo de *Deus Ex* no sólo quiere agradecer a los seguidores del juego su dedicación, sino que se muestra realmente interesado por ver qué es lo que harán los jugadores con las nuevas herramientas que ha puesto a su disposición. Todo un ejemplo de interactividad al máximo nivel que te ofrecemos en el apartado de extras de nuestro CD (Deus Ex sdk).



Crea tu propio universo con la arcilla que Ion Storm ha puesto en tus manos.

ROL PARA ESTRATEGAS

Nuevos detalles sobre *Warcraft III*

Aunque aún no ha confirmado la quinta raza que acompañará a humanos, orcos, zombis y demonios en *Warcraft III*, Blizzard sí que ha avanzado información sobre las nuevas unidades, habilidades especiales y animaciones que va incluir el juego.

La novedad más destacable es la catapulta de asal-to de los or-cos, una máquina de cuatro ruedas impresionante. Algunas de las unidades cuentan ahora con nuevas habilidades, como el *warlord* de los orcos, que poco antes de morir se venga de sus enemigos con un último soplo de energía letal.

Blizzard ha concebido la tercera entrega de la saga *Warcraft* como un híbrido entre la estrategia en tiempo real y el rol, con énfasis especial en la exploración y los combates tácticos basados en escuadrones, así como el desarrollo de las aptitudes de los personajes. Y todo en unas espléndidas 3D.

Parece que el desarrollo del juego sigue su marcha sin problemas y Blizzard espera tenerlo finalizado en la segunda mitad de 2001.





***Warcraft III* combina la estrategia con el combate individual y los escenarios interactivos de los juegos de rol.**

PILOTOS EN LA RIBERA DEL EBRO

Zaragoza acoge un nuevo encuentro de simulación de vuelo

Hace unas semanas se celebró en la capital aragonesa la III Convocatoria de Pilotos Virtuales Ciudad de Zaragoza, un encuentro anual de simulación de vuelo organizado por el colectivo Escuadrón 2000. Unos veinte aficionados disfrutaron de vuelos en red en los simuladores *Combat Flight Simulator*, *Falcon 4.0*, *Flight Simulator'2000*, *Warbirds* y *X-Wing*. El plato fuerte del evento fue la asistencia de dos pilotos de caza españoles, que explicaron con todo detalle cómo se planifican las misiones de combate en la realidad. Los participantes del encuentro pudieron conversar distendidamente con los dos pilotos acerca de la aviación real y la simulada. Una de las conclusiones a las que llegaron fue que la simulación de vuelo está alcanzando cotas de realismo muy elevadas, aunque aún queda lejos de la perfección.



Los pilotos virtuales maños dedicaron un fin de semana a compartir experiencias de vuelo.

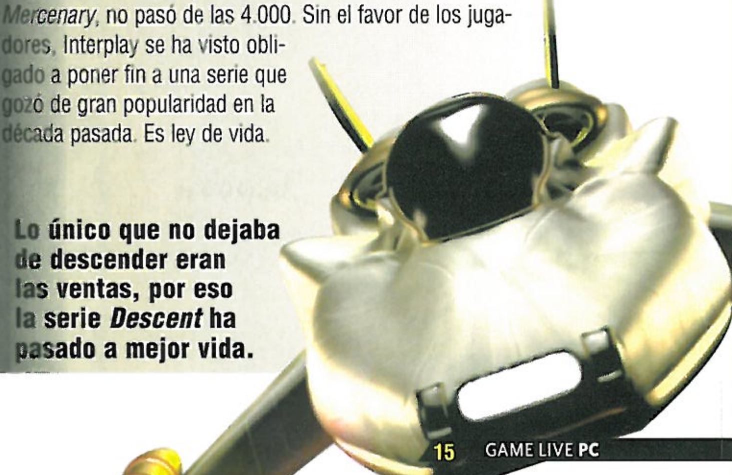
DESCENSO AL VACÍO

La serie *Descent* se queda sin cuarta entrega



Tanta incertidumbre no auguraba nada bueno. Hace unos meses, los responsables de Outrage (compañía que desarrolló en su momento *Descent 3*) pasaron la pelota a Interplay, propietaria de los derechos de publicación de la serie, al declarar que estaban dispuestos a trabajar en *Descent 4* sólo si Interplay se comprometía a sacarlo al mercado. Al final, la compañía editora, con los datos de ventas de *Descent 3* en la mano, ha tirado la toalla.

El último título de la saga vendió solamente 70.000 copias, una cifra muy inferior a las conseguidas por los títulos anteriores de la serie, mientras que su expansión, *Descent 3 Mercenary*, no pasó de las 4.000. Sin el favor de los jugadores, Interplay se ha visto obligado a poner fin a una serie que gozó de gran popularidad en la década pasada. Es ley de vida.



Lo único que no dejaba de descender eran las ventas, por eso la serie *Descent* ha pasado a mejor vida.

GÁNGSTERS A LA CARRERA

Mafia! propone acción a prueba de balas



Take2 se ha sacado de la manga una idea muy interesante. Partiendo de un género asentado como es el de la acción en tercera persona, ha creado un juego que va más allá de cualquier tópico.

Mafia! te pone en la piel de un sicario a sueldo de la mafiosa familia Salieri. Deberás ascender dentro de la organización resolviendo con éxito multitud de "trabajos" repartidos en 20 misiones, jalonadas de asaltos, tiroteos y persecuciones. El juego te permitirá explorar más de 20 kilómetros de una ciudad norteamericana ficticia inspirada en los años 30. Tal y como ilustran las imágenes que te ofrecemos, no cabe duda de que el desarrollador del juego, Illusion Softworks, ha conseguido retratar con gran acierto el ambiente mafioso de la época.

Empuñarás las pistolas que causaron furor entre los gángsters, como la Colt 1911 o la famosa Tommy, y podrás ponerte al volante de más de 60 coches y camiones de época, todos ellos basados en unas leyes físicas realistas. La posibilidad de jugar con otros 15 *mafiosi* vía LAN o Internet convierte a este título en todo un "golpe de mano".

¿El Chicago de Al Capone? No, los turbios escenarios de *Mafia!,* el nuevo juego de acción de Take2.







DRAGON'S LAIR, EN 3D

Blue Byte rescata al dragón que reinó en los 80

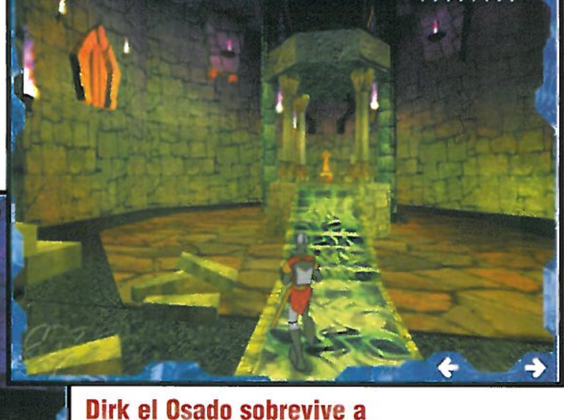


Dragon's Lair 3D será un juego de acción y aventuras basado en el juego *arcade* del mismo título, un clásico que fue muy popular nada más ni nada menos que en 1983. Es posible que no te acuerdes o que todavía no hubieras nacido, pero te podemos asegurar que *Dragon's Lair* fue una bomba en su momento.

El nuevo título de Blue Byte, que está siendo desarrollado por Dragonstone, lucirá los mismos gráficos de estilo cómic de su antecesor, pero con un motor 3D actualizado. El juego incluirá muchos de los personajes del título original, entre los que no podía faltar Dirk el Osado, el entrañable héroe de *Dragon's Lair*. El nuevo título incorpora criaturas, escenarios y enemigos totalmente animados y unos gráficos de alta resolución con aceleración 3D.

Blue Byte espera que *Dragon's Lair 3D* esté finalizado a mediados de 2001.





Dirk el Osado sobrevive a la década prodigiosa gracias al PC y a Blue Byte.

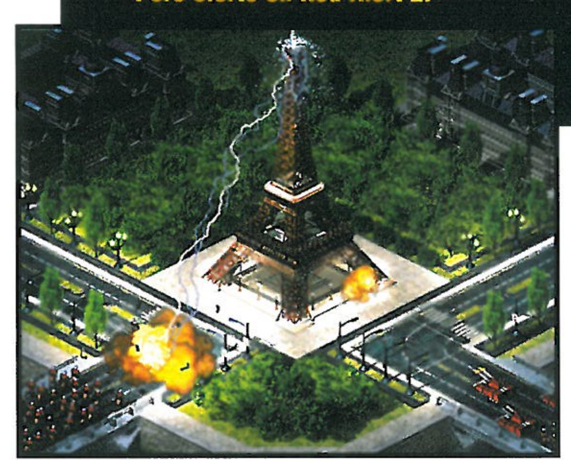
¡QUE VIENEN LOS RUSOS!

C&C: *Red Alert 2* ya está a la venta





Nueva York y París atacadas por los rusos. Improbable. Pero cierto en *Red Alert 2*.



Electronics Arts ha publicado en España la secuela de *Command & Conquer: Red Alert*. La nueva entrega, desarrollada por Westwood con una versión mejorada del motor gráfico de *Tiberian Sun*, tiene todos los visos de convertirse en el mejor título de la popular serie *Command & Conquer*.

La calidad gráfica de *Red Alert 2* es superior a la de su predecesor. Por ejemplo, el terreno es deformable y los edificios son considerablemente más grandes. La facción soviética tendrá hasta 20 unidades diferentes, además de 10 estructuras y otras tantas construcciones defensivas (muros y armas centinela). El bando aliado dispondrá de una unidad de infantería menos que los soviéticos. Una de las grandes novedades de *Red Alert 2* es la posibilidad de elegir no sólo bando, sino también nacionalidad: los aliados están representados por británicos, franceses, alemanes, norteamericanos y coreanos, mientras que el bloque soviético agrupa a rusos, iraquíes, libios y cubanos. Cada una de estas fuerzas nacionales se distinguirá por tener una unidad exclusiva (bombarderos, camiones suicidas, unidades antitanque, terroristas o francotiradores). Las diferentes unidades ganarán experiencia en función del número de bajas que causen en las filas enemigas.

CON DIEZ CAÑONES POR BANDA

Nueva singladura de *Age of Sail*

TalonSoft tiene previsto lanzar *Age of Sail 2*, la secuela del original juego de combate naval, a principios de 2001. El nuevo título presentará un modelo de combate y navegación realista en tiempo real y en 3D. Ambientado en el periodo histórico de 1775 a 1820, en el que las armadas se enfrentaban por el dominio de los mares, *Age of Sail 2* pone a tu disposición flotas de 11 naciones diferentes (incluida España), más de 1200 navíos de la época y 100 escenarios históricos, incluido uno basado en la famosa batalla de Trafalgar.

Age of Sail, el título original, se publicó en 1996 y durante estos cuatro años ha alcanzado el estatus de juego de culto entre muchos aficionados a la estrategia. Al mando de un pequeño navío perteneciente a una de las armadas en liza, debías ascender de rango realizando las más diversas hazañas. El objetivo era conseguir una mayor flota, poder, riquezas y poder acceder así a misiones mucho más difíciles. La secuela ofrecerá, por otra parte, la posibilidad de realizar partidas multijugador de hasta 16 almirantes vía LAN o Internet.





Bajel pirata que llaman, por su bravura, El Temido, en todo el mar conocido...



MEJORAS EN EL MOTOR DE UNREAL

Epic Games promete más polígonos y más realismo



La cabeza de este personaje contiene más de 40 huesos que controlan los músculos y permiten al personaje adoptar múltiples expresiones.

Epic Games ha dado a conocer las mejoras que ha incorporado al motor de *Unreal*. Entre las novedades introducidas destacan animaciones faciales y corporales, interiores más detallados, un mayor número de polígonos y un nuevo sistema de terreno. El nuevo motor estará disponible para PC y consolas de nueva generación.

La nueva versión ha permitido crear un guerrero compuesto por la increíble cifra de 3.700 polígonos. El motor es capaz de reproducir el personaje a través de una serie de movimientos de artes marciales y primeros planos que ilustran diferentes expresiones faciales. Para lograr estos efectos de movimiento tan realistas, el motor deforma y fusiona mallas de polígonos, con lo que los personajes tridimensionales ganarán en expresividad. La máquina define los escenarios exteriores siguiendo un sistema de mapas ondulantes que permite que sean modificados por explosiones o efectos atmosféricos. El motor logra pasar de los exteriores naturales a los interiores basados en modelos de polígonos sin ningún problema.

Rune, el juego de acción en tercera persona de Gathering of Developers, y la secuela monojugador de *Unreal* serán los primeros juegos que utilicen la versión mejorada de este motor.

COWBOYS DEL ESPACIO

Sierra publica *Gunman Chronicles*



Western con estética futurista: un género casi inédito.

El motor de *Half-Life* vuelve a la carga. Sierra Studios publica este mes *Gunman Chronicles*, un juego completamente nuevo basado en este motor y que ha sido desarrollado por Rewolf Software, un grupo de diseñadores de juegos amateurs de diversas nacionalidades que ni siquiera se conocen entre ellos.

Gunman Chronicles es un *shooter* en primera persona ambientado en la espiral occidental de la Vía Láctea, cinco años después de la invasión alienígena del centro de investigación Black Mesa que narra *Half-Life*. El juego se extiende, a través de una campaña monojugador, por cuatro planetas con diferentes escenarios y 30 enemigos.

Sierra ofrece más de 40 horas de juego y un modo multijugador que permitirá la participación de hasta 32 jugadores a través de Internet o red local. Las armas del juego son totalmente personalizables y podrás matar a los alienígenas de 32 formas diferentes.

A LA CARRERA

X-COM ALLIANCE SE RETRASA



El juego de Hasbro y MicroProse no estará en las tiendas antes de finales de año. A este shooter en primera persona basado en el universo de *X-COM* todavía le faltan un par de ajustes y tendrá que esperar al menos cuatro o cinco meses. Los desarrolladores de Alliance están creando también *X-COM Enforcer*, un juego de acción en tercera persona ambientado en el mismo universo.

AMPLIACIONES DE DARK REIGN 2



Pandemic Studios ha insertado en su sede web una sección dedicada a las ampliaciones y utilidades para *Dark Reign 2*, su juego de estrategia en tiempo real. La sección se actualizará semanalmente, mapas multijugador todos los jueves y ficheros de utilidades adicionales los viernes.

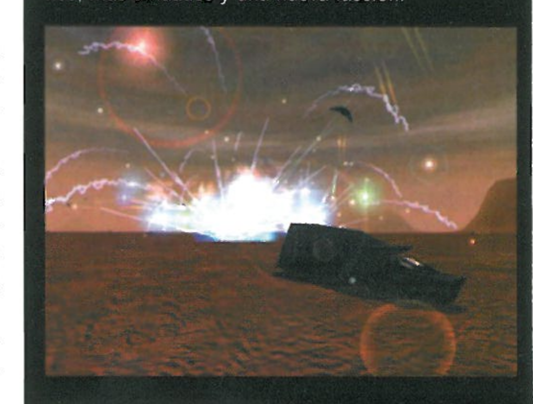
LAND WARRIOR, EN ENERO

Friendware, el distribuidor de los juegos de NovaLogic en España, nos ha informado de que la tercera entrega de la serie de acción táctica *Delta Force*, *Land Warrior*, no se publicará en nuestro país hasta enero de 2001.



¿GROUND CONTROL SE EXPANDE?

Sierra ha anunciado la publicación antes de Navidades de una expansión de *Ground Control*, su juego de estrategia en tiempo real. *Dark Conspiracy*, desarrollado por High Voltage Software, presentará cinco nuevas misiones, más unidades y una nueva facción.



BLACK & WHITE, EN PRIMAVERA

El lanzamiento del primer juego de Peter Molyneux, desarrollado por Lionhead Studios, se ha retrasado hasta la primavera de 2001. *Black & White* tenía prevista su publicación a mediados de diciembre, pero Electronic Arts, el editor del juego, ha decidido que lo mejor es no exponer el juego a la competencia de los numerosos títulos que se lanzan coincidiendo con la campaña navideña.



PARCHE PARA CRIMSON SKIES

Microsoft ha publicado una actualización del juego, la versión 1.01, que corrige un fallo por el que podían borrarse las partidas guardadas en el modo de un solo jugador. El fallo, según ha podido saber Microsoft, se produce cuando se juega en el modo multijugador o al personalizar un avión en el modo de acción instantánea. Encontrarás el parche de *Crimson Skies* en nuestro CD.



SWAT 3 TENDRÁ AMPLIACIÓN

Sierra ha anunciado la publicación a finales de año de *Elite Force*, el título de ampliación multijugador de *SWAT 3*. El juego ofrecerá nuevas misiones, personajes, skins, un kit completo de herramientas y la versión original para un jugador de *SWAT 3*. Las misiones, que tendrán lugar en diferentes escenarios reales de Los Ángeles, girarán en torno a crisis de rehenes, protección de personalidades y enfrentamientos con terroristas.



AMPLIACIÓN DE ICEWIND DALE



Heart of Winter, la ampliación del popular juego de rol *Icewind Dale*, se publicará el mes que viene. El nuevo juego profundizará en la historia de los territorios septentrionales de los Reinos Olvidados. Entre las novedades del juego destacan la mejora del inventario, sesenta hechizos y ochenta objetos mágicos nuevos y un máximo de puntos de experiencia aumentado hasta los 2.900.000.

PESADILLA APLAZADA

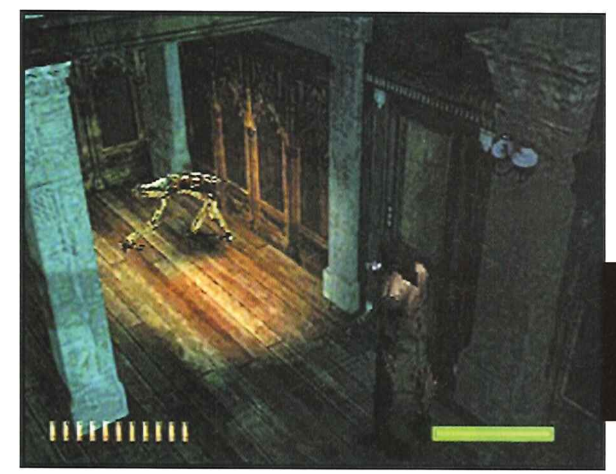
Infogrames retrasa hasta 2001 la cuarta entrega de *Alone in the Dark*

Infogrames tiene grandes planes para su franquicia de terror y supervivencia *Alone in the Dark*. Se ha aplazado el lanzamiento de la cuarta entrega de la popular saga, *Alone in the Dark: The New Nightmare*, hasta la primavera del próximo año. Estos meses adicionales de trabajo servirán para acabar de pulir el juego.



Infogrames pretende sacarle el máximo partido a la saga, y por eso está negociando con una editorial norteamericana la publicación de un cómic *Alone in the Dark* a principios del año que viene. Si el juego y el cómic funcionan según se espera, la compañía francesa establecerá nuevos contactos para la realización de series de televisión y películas basadas en la licencia.

El argumento del juego recoge las peripecias del detective sobrenatural Edward Carnby, que se encuentra investigando en compañía de Aline Cedrac, una joven arqueóloga, la misteriosa muerte de su mejor amigo, Charles Fiske. Los desarrolladores prometen que *Alone in the Dark: The New Nightmare* será una experiencia todavía más cinematográfica que *Resident Evil* gracias a el uso un ángulo de cámara dinámico y la presencia de 15 monstruos poseedores de una IA muy avanzada. La nueva pesadilla del detective Carnby llegará a las tiendas a mediados del año que viene.



Infogrames lleva la receta al extremo con *Alone in the Dark 4*: más terror y menos supervivientes.

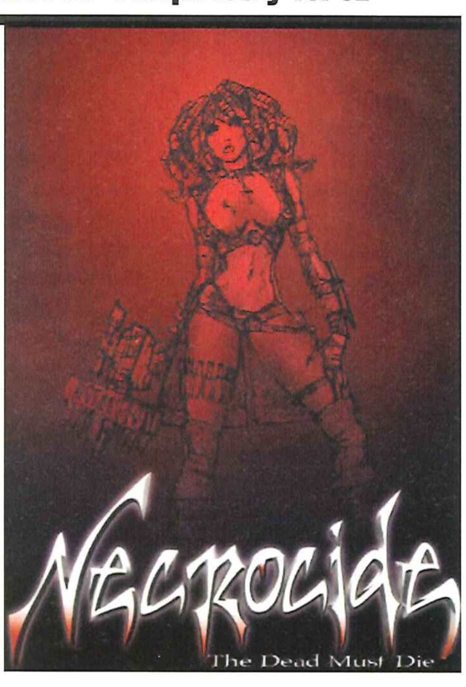
LA HORA DE LAS VAMPIRESAS

NovaLogic anuncia *Necrocide*, un shooter vampírico y feroz

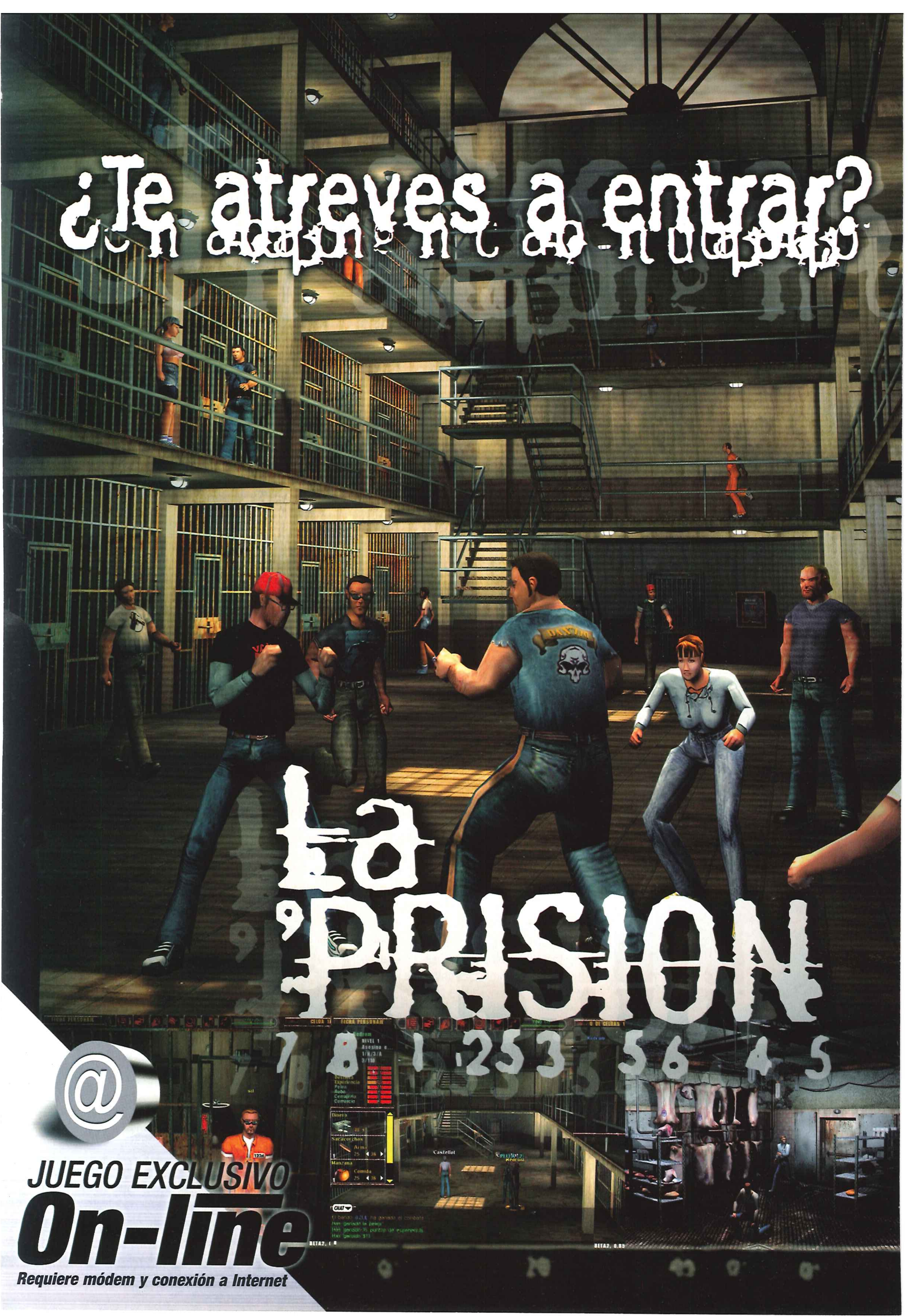
La compañía de desarrollo NovaLogic, conocida por sus juegos bélicos, apuesta ahora por la acción y los vampiros con *Necrocide: The Dead Must Die*.

La sombra de *Vampire: The Masquerade* es alargada. En *Necrocide* la novedad corre a cargo de la protagonista, una vampiresa en perpetua cruzada para salvar a la humanidad de... las hordas de muertos vivientes que invaden la Tierra. Campo trillado para un argumento que recuerda sospechosamente al de la película *Blade*, sólo que el repertorio de seres repulsivos a erradicar es más amplio e incluye hombres lobo, nigromantes, zombis, demonios y perros infernales.

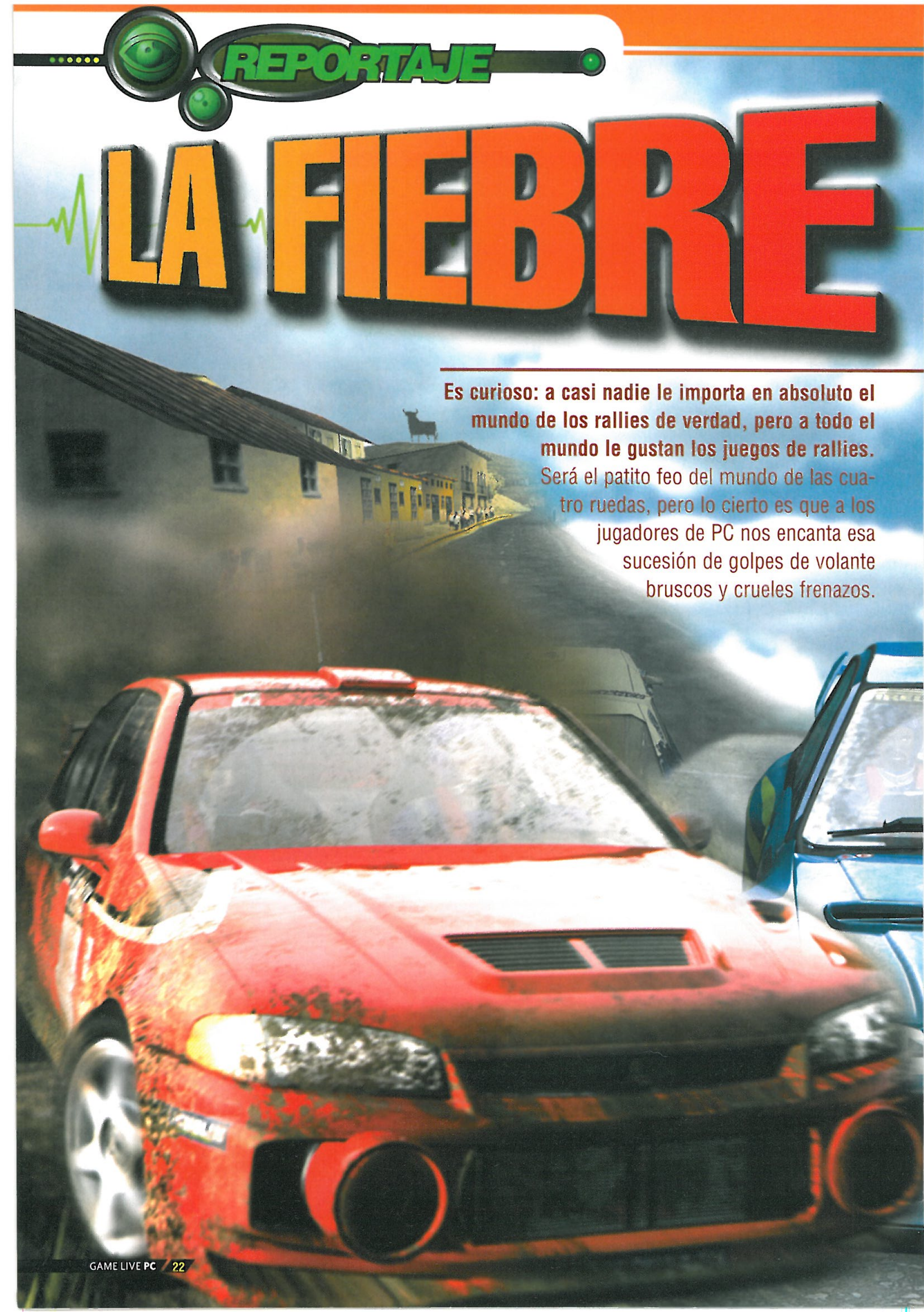
Necrocide será un *shooter* en primera persona y utilizará el excelente motor de *Delta Force: Land Warrior*. *Necrocide* tiene prevista su publicación a principios de 2001. Aunque NovaLogic todavía no ha revelado más datos sobre las misiones y el sistema de juego de su nuevo título, sólo podemos esperar que su apuesta no se quede en otro juego de vampiros y zombis.



Una heroína dispuesta a salvarnos, aunque sea a mordiscos.



¿Te atreves a entrar?
La PRISION
7 8 1 253 56 4 5
JUEGO EXCLUSIVO
On-line
Requiere módem y conexión a Internet



LA FIEBRE

Es curioso: a casi nadie le importa en absoluto el mundo de los rallies de verdad, pero a todo el mundo le gustan los juegos de rallies. Será el patito feo del mundo de las cuatro ruedas, pero lo cierto es que a los jugadores de PC nos encanta esa sucesión de golpes de volante bruscos y crueles frenazos.

DEL RALLY

¿Cómo va Carlos Sáinz en el Mundial de Rally? Seguro que no lo sabes. Nosotros tampoco. Pero sí viste a Urdangarín meter el gol que concedió el bronce a España en la Olimpiada de Sidney, ¿a que sí? Tranquilo: ahora que se ha retirado, el balonmano volverá a ser olvidado por el gran público, como antes de que este muchacho se casara con una infanta. Y es que el mundo del deporte está lleno de héroes desconocidos.

Los rallies le gustan a mucha gente, pero da igual, porque no los televisan. ¿Qué hacer al respecto? ¿Gastarse una pasta en canales de televisión privada? ¿Conformarse con una carrera de F-1 cada dos semanas? Vale, estamos muy contentos porque, como buenos forofos, nos hemos emborrachado celebrando la victoria de Schumacher en el Mundial. Pero no es suficiente. Queremos rallies.

¿Solución? Nuestro querido PC. En él no sólo veremos infinidad de carreras, sino que hasta podremos protagonizarlas. Además, los juegos de rallies son cada vez mejores. Hasta diríamos que, hoy por hoy, éste es uno de los géneros preferidos del usuario (basta con recordar el éxito del primer *Colin McRae* o *Rally Masters*). Las compañías editoras no van a desaprovechar este nuevo cuerno de la abundancia, así que éste va a ser un otoño de rally, con tres nuevos títulos asomando el morro en el horizonte.

En estas páginas te presentamos la versión final de *V-Rally 2*, la continuación del exitoso *arcade* de Infogrames; *Pro Rally 2001*, el simulador en que trabaja el equipo de desarrollo español de Ubi Soft; y *Colin McRae Rally 2.0*, ya casi terminado y con una pinta estupenda. Publicamos un análisis en profundidad del primero de estos títulos y sendos avances de los otros dos. Prepárate para un otoño de rally. Y no te quedes en las curvas.



COLIN MCRAE 2

El rey ha vuelto. Y tiene intención de reclamar su corona. Faltan muy pocos días para ver si asistiremos o no a la coronación de Colin Segundo como nueva estrella del género. De momento, mejor será que calentemos motores y **estemos preparados para pisar a fondo el acelerador**.

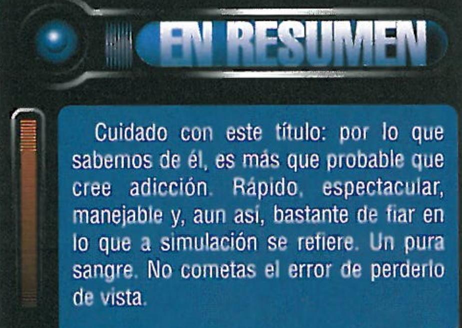


Conducir en estas condiciones es peligroso. Eres un temerario, deberías haberte quedado en casa.

INFO

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Codemasters
EDITOR:	Codemasters/Proein
DISPONIBLE:	Diciembre

EN RESUMEN



Cuidado con este título: por lo que sabemos de él, es más que probable que cree adicción. Rápido, espectacular, manejable y, aun así, bastante de fiar en lo que a simulación se refiere. Un pura sangre. No cometas el error de perderlo de vista.

Unos dicen que *Rally Masters*, otros que *Rally Championship* o *Sega Rally 2*. Pero el común de los mortales tiene muy claro quién es hoy por hoy el rey de los simuladores de rallies para PC: *Colin McRae*. Así que *Colin McRae 2.0,* la secuela de este precioso y equilibrado título, tiene muchos números para heredar la corona. Los jugadores de PlayStation ya hace tiempo que lo disfrutan, pero la conversión a PC se está haciendo esperar. La conversión está a más de un 80%, por lo que es muy probable que puedas disfrutarla antes de las próximas navidades.

La beta a la que hemos jugado deja claro que el nuevo *Colin* va a mantenerse fiel a la fórmula que dio el éxito a su hermano mayor. El nivel de realismo en la simulación es alto, pero tampoco faltan detalles genuinamente *arcade*. Los gráficos vuelven a ser precisos, suaves y muy espectaculares.

Sólo con cargar el juego comprenderás de qué estamos hablando. El modelado de los coches y los variados circuitos son algunos de los elementos que marcan la diferencia. El surtido de licencias oficiales también es más que notable. Si en la versión anterior Colin estaba al mando de uno de los Subaru Imprezza, ahora el Ford Focus es su caballo de batalla. Junto a él, otros WRC como el Corolla, el 206, el Lancer... Con todos ellos podrás lanzarte a toda velocidad por los más de noventa tramos del juego. Los KitCar también tienen su sitio en el programa de festejos, aunque en la beta que hemos probado el Seat Córdoba era el único coche disponible en esta modalidad. En la versión final puedes contar con 13 coches entre los WRC, los KC y algunos clásicos



El clima y los sinuosos trazados ponen a prueba tus nervios y tus reflejos.





No estaría mal que los Kit Car pidiesen un tipo d e conducción diferente al de los WRC.



El precio de la gloria: has ganado, pero ya no tienes coche.

VEHÍCULOS INDESTRUCTIBLES

Es cierto que el control de daños es uno de los alicientes habituales de casi cualquier juego de rallies, pero si siempre has deseado pilotar un bólido prácticamente indestructible con el que estamparte contra todo sin sufrir un rasguño, *Colin McRae 2.0* te permite hacerlo. El modo *arcade* te permite dar todo un curso de conducción kamikaze, ignorar obstáculos y enfrentarte a pilotos guiados por una CPU tan poco escrupulosa como tú.

como el Mini-Cooper o el Lancia Stratos (este último también lo pudimos pilotar en *Sega Rally 2*).

De los tres títulos que analizamos en este reportaje, *Colin McRae 2.0* es, sin duda alguna, el más completo y equilibrado. No se acerca al nivel de simulación estricta de *Pro Rally 2001*, pero tampoco es tan exageradamente *arcade* como *V-Rally 2*. La sensación de velocidad y la respuesta del vehículo son sus principales virtudes. Tras la cuenta atrás y el estremecedor GO!!! que da paso a la carrera, te sentirás como a lomos de un caballo desbocado y verás pasar la vida a toda velocidad, entre derrapes y saltos. Si bien la conversión está permitiendo exprimir al máximo la potencia del ordenador, de momento aún se notan algunos fallos (los ángulos en las curvas, el modelado del paisaje) que muy probablemente habrán sido resueltos cuando el juego se edite.

Kilómetros y kilómetros

Además del habitual modo de carrera solitaria contra el crono, los desarrolladores han incluido uno en que puedes enfrentarte a otros coches. En la modalidad *arcade* pueden competir hasta seis vehículos a la vez, dos de ellos dirigidos por jugadores de carne y hueso gracias al sistema de pantalla partida (como en la versión PSX) y el resto guiados por la CPU. La pregunta es, por supuesto, si se puede o no ganar a la máquina. Y el caso es que se puede, porque los desarrolladores han introducido en la inteligencia artificial la posibilidad de cometer errores de conducción.

La forma en que están regulados el paso del tiempo y las variaciones metereológicas es más realista que nunca. Antes de completar un tramo, puedes ver cómo el cielo se va cubriendo de nubes o cómo el sol se esconde tras las montañas, aburrido de tus torpes desvaríos al volante. El motor también ha experimentado modificaciones que ayudan mu-chísimo a ponerse en situación y aportar mayores sensaciones al conductor. Los coches se deforman considerablemente y esto afecta



El arte de derrapar en las rodadas: tecnología punta.

la conducción. También los movimientos son más perfectos y encontrarás detalles que hacen realidad expresiones como «suspensión independiente» o «faldones caedizos». En el transcurso de las carreras verás cómo tu coche empieza por perder alguna de las pegatinas que lo adornan y luego (según cómo conduzcas y cuántas veces te salgas de la pista) puede que también el retrovisor, los alerones, los cristales o las ruedas. Es posible que no se desprendan de cuajo y que rocen la calzada despidiendo pequeñas chispas. El nivel de detalle es mucho mejor que en la versión anterior. Para que te hagas una idea, en el juego original se usaban 400 polígonos para recrear el vehículo. En la nueva versión son casi el doble, 750.

Nuevos paisajes

A los cinco escenarios ya existentes se han añadido tres nuevos: Kenia, Italia y Finlandia. Pero para llegar a correr en todos los tramos, deberás echar toda la carne al asador y demostrar que eres digno de acceder a ellos. Hay tres modos de dificultad y cada uno de ellos te permite acceder a un número de tramos en cada circuito. Los dos primeros puedes seleccionarlos desde el menú principal, pero si quieres acceder al tercero vas a tener que ganártelo.

En cuanto acabes un tramo podrás seguir tus evoluciones en la carretera y disfrutar del eficacísimo y muy televisivo sistema de cámaras que han incorporado los desarrolladores. Ángulos espectaculares, dinamismo de gran transmisión deportiva... Espectáculo, en definitiva. Es una pena que el sonido (un tanto anodino) no esté a la altura de este despliegue visual, pero éste es uno de los aspectos que aún podrían retocarse en la fase final de desarrollo. Lo mejor de la banda sonora son, de momento, los útiles avisos del copiloto.

DE CARNE Y HUESO

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

Por Mia Bardolet, ex campeón de España de rallies

Es un juego muy realista. El vehículo tarda en reaccionar a las órdenes del volante. Los accidentes de la cuneta también hacen que el coche vuelque al pisar un terraplén. Uno de los elementos menos integrados en la conducción es la poca eficacia del freno de mano y la diferencia en los derrapajes entre los Kit Car y los WRC. En los segundos es mucho más fácil llevar a cabo estas maniobras sin necesidad del freno de mano. Es menos rápido que *V-Rally 2* y *Colin McRae 2*, pero supone un reto interesante.

Junto con las flechas direccionales, te ayudarán a regular la velocidad de forma adecuada o a prepararte para derrapar sin que el vehículo acabe en la cuneta.

El único pero de importancia es que parece que *Colin McRae 2.0* va a limitar sus opciones multijugador a una carrera a dos en pantalla partida. Por muy divertido que sea clavar el codo en las costillas de tu compañero de teclado, la verdad es que esperábamos que el juego incluyera algún tipo de opción en red. No ha sido así, pero este problema no va a impedir que el nuevo *Colin* le tome la delantera a la competencia directa. Bastará con que no se salga en la última curva para que cruce el primero la línea de meta.



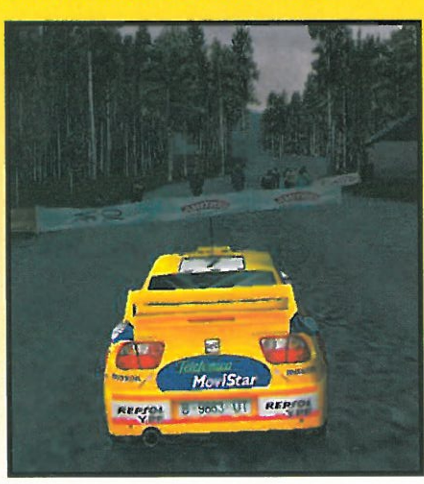
El nivel de detalle de los coches es considerable. Incluso por debajo.



"Muchacho, si vas a exhibirte, no le hagas ni una abolladura a MI coche".



Las espectaculares repeticiones te mostrarán hasta qué punto tu estilo de conducción es desastroso.



Tres héroes ...
... un único Destino

Daiko
Gau
Doménico

ya a la venta

Resurrection

3.995 PTAS. 24€

EN UN MUNDO DE FANTASÍA ÉPICA, TRES INSÓLITOS HÉROES TENDRÁN QUE UNIR SUS FUERZAS PARA DERROTAR A UN FORMIDABLE ENEMIGO.

Tres modos de combate: asalto, sigilo y mentalismo ✢ Dos modos de juego: aventura y arcade ✢ Más de 20 tipos de enemigos ✢ 12 combos diferentes para cada protagonista ✢ Tecnología gráfica tridimensional de última generación ✢ Sistema de control híbrido ratón/teclado, completo y ergonómico ✢ Alto nivel de inteligencia artificial





hasta donde llegue tu imaginación

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática. www.dinamic.com |2000

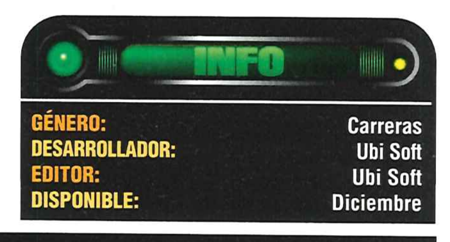
PRO RALLY 2001

Que **nuestro país tiene algo que decir** en cuanto a desarrollo de juegos se refiere está cada vez más claro. En esta ocasión es el estudio español de Ubi Soft el que se atreve a echar un órdago. Y es **en el terreno de los rallies**, un género en el que nadie se aventura si no es con muy buenas cartas.

Desde hace más de un año, sentíamos una curiosidad malsana por cómo iba evolucionando este juego. El equipo de desarrollo está a un par de curvas de la línea de meta, así que es ahora cuando vale la pena echar un vistazo al juego y hacer una valoración provisional de los resultados. Nuestra principal duda era si *Pro Rally 2001* seguiría pareciéndonos un producto revolucionario ahora que ya se han editado *Rally Masters* y *Rally Championship*. Siempre se dijo que ofrecería trazados larguísimos, escenarios enormes y un tipo de conducción muy realista, pero ¿acaso no es esto lo que ofrece también *Rally Championship*?

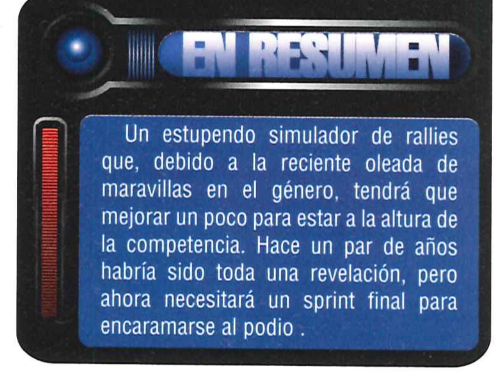
Para tener más elementos de juicio, pedimos permiso a Ubi Soft para colarnos en su cuartel general de Barcelona y probar el material en que están trabajando. Nos lo concedieron, y comprobamos por nosotros mismos que *Pro Rally* puede convertirse en una grata sorpresa, aunque aún le hagan falta unos cuantos retoques.

Pro Rally ofrece 24 trazados ambientados en 12 países diferentes, todo tipo de superficies y variaciones en lo que respecta a las condiciones climatológicas o el momento del día en que se desarrolla la prueba. A diferencia de la mayoría de los juegos de rallies, el de Ubi Soft permite un alto grado de libertad en la conducción. Además de encontrar varias bifurcaciones, también podrás salir circular por los alrededores de la pista. David



INFO

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Ubi Soft
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Diciembre

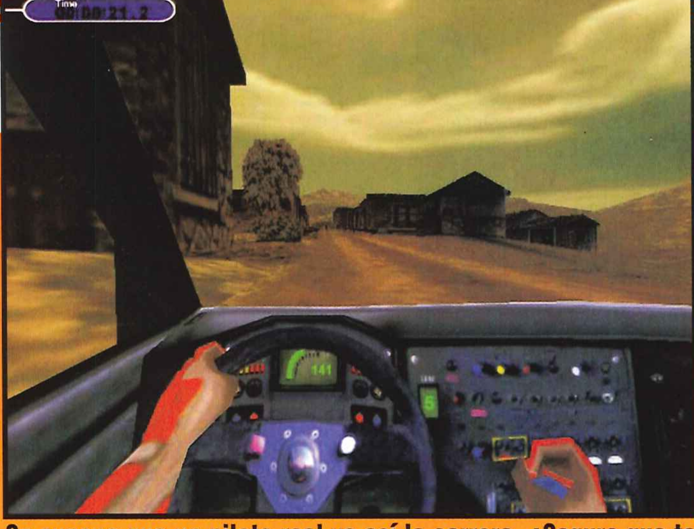


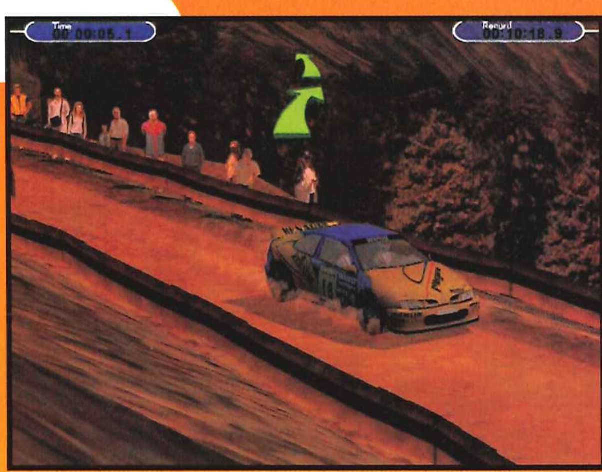
EN RESUMEN

Un estupendo simulador de rallies que, debido a la reciente oleada de maravillas en el género, tendrá que mejorar un poco para estar a la altura de la competencia. Hace un par de años habría sido toda una revelación, pero ahora necesitará un sprint final para encaramarse al podio .



A *Pro Rally 2001* aún le falta pulir algún detalle, pero podría estar listo antes de Navidad.


Se supone que un piloto real ve así la carrera. ¿Seguro que te atreves? Tendrás que imaginarte las curvas.


La forma en que se indican las curvas (mediante flechas tridimensionales) es muy original.


Antes de competir no te vendrá mal pasar las pruebas de aprendizaje.

Darnés, director del proyecto, nos explicó que *Pro Rally* intenta evitar que los jugadores se sientan "encerrados en un tubo". Será posible salir de la carretera y explorar los márgenes, aunque, por supuesto, existe un límite, más allá del cuál el coche vuelve automáticamente al centro de la calzada. Para evitar que los jugadores utilicen esta libertad de movimiento para buscar atajos y saltarse el trazado normal de los circuitos, se han incluido puntos de paso obligatorio.

Cuestión de detalle

Darnés nos explicó también que la intención del equipo es que todos los jugadores acaben la carrera, por lo que el bloque central del vehículo no sufrirá deformaciones. Aun así, "los golpes hacen que se desprendan accesorios y afectan a la conducción". Los escenarios están creados de principio a fin. No se utilizan fondos de los que emergen los polígonos, todo lo que ves es escenario real por el que el coche puede circular.

Otros detalles interesantes son el funcionamiento independiente de las ruedas, el cuidado en la reproducción del interior del vehículo cuando utilizas la perspectiva exterior o su muy cuidado apartado sonoro.

En todo caso, a *Pro Rally 2001* todavía le falta resolver algún que otro fleco. Son detalles, en su mayoría técnicos, que afectan tanto los escenarios como a la conducción. Por ejemplo, a pesar de que el manejo es relativamente realista, el freno de mano no es necesario, ya que el coche se controla mucho mejor con el acelerador y el freno de servicio. El uso del efecto de ojo de pez tampoco convence del todo, y lo mismo pasa bajo nivel de detalle de las texturas. Si todos o parte de estos problemas se resuelven, estaremos hablando de uno de los simuladores más realistas y que mayor libertad de conducción ofrecen al jugador.


El margen para salirse del circuito es bastante amplio.

DE CARNE Y HUESO

LA OPINIÓN DEL EXPERTO



Por Mia Bardolet, ex campeón de España de rallies

Es un juego muy realista. El vehículo tarda en reaccionar a las órdenes del volante. Los accidentes de la cuneta también hacen que el coche vuelque al pisar un terraplén. Uno de los elementos menos integrados en la conducción es la poca eficacia del freno de mano y la poca diferencia en los derrapajes entre los Kit Car y los WRC. En los segundos es mucho más fácil llevar a cabo estas maniobras sin necesidad del freno de mano. Es menos rápido que *V-Rally 2* y *Colin Mc Rae 2*, pero supone un reto interesante.

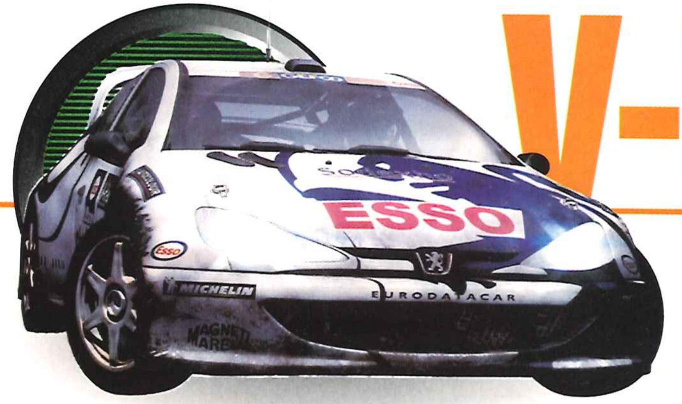

La perspectiva exterior garantiza una conducción mejor.


El nivel de detalle de los coches es considerable. Incluso por debajo.


Lástima que los escenarios no sean tan detallados como los vehículos.



GÉNERO: Carreas • **DESARROLLADOR:** Eden Studios • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 4.990 Pesetas



V-RALLY 2
Expert Edition

¿Prefieres los arcades o los simuladores? Difícil decidirse, habiendo arcades de la talla de *V-Rally* y *Sega Rally 2* y simuladores como *Rally Masters* y *Colin McRae Rally*. ¿Qué tal, entonces, **una mezcla de ambas cosas**, como *V-Rally 2*? Pues la verdad es que... no muy bien.

Estamos hablando de una conversión para PC de un juego de consola, sí, pero mejor será que especifiquemos. Primero salió para PlayStation y después para la nueva consola de Sega. El juego de Dreamcast era radicalmente distinto al de PlayStation, mucho más *arcade*, detallado, rápido y bonito. Y el que aquí nos ocupa, es la versión para PC de la versión de Dreamcast. De hecho, podríamos decir que es el mismo juego, pero con los fallos habituales en las conversiones hechas a toda prisa.

Si conoces el *V-Rally 2* de PlayStation, olvídalo porque no tiene nada que ver con éste. Y si conoces el primer *V-Rally* —para cualquier soporte—, también olvídalo, porque sigue siendo algo muy distinto. Nuestro *V-Rally 2* es, literalmente, el de Dreamcast. Y, por desgracia, funciona un poco peor.

En líneas generales, es un *arcade* muy bonito y muy poco realista en cuanto a conducción. Rápido y enérgico. El coche responde a tus órdenes al instante y de forma muy exagerada. La más leve caricia a la dirección hace que el vehículo gire de golpe y con brusquedad, un minúsculo bache te levanta del suelo y te hace dar varias vueltas de campana. Y eso no es todo: si pisas el freno durante dos segundos, aunque estés conduciendo a 180 por hora, tu coche se parará por completo. Esta falta casi absoluta de realismo es lo que solemos pedirle a los *arcade* de carreras, juegos que ofrecen diversión inmediata sin la lentitud y dificultad de los simuladores. Pero el problema de *V-Rally 2* es que tiene una serie de fallos que hacen que la conducción de los vehículos no sea una experiencia del todo satisfactoria.

El principal de estos fallos es la aceleración. Sin soltar el acelerador, gira en una curva y verás que ¡el motor pierde revoluciones solo! Cuanto más gires, menos aceleración tendrá. Es casi como la asistencia de frenado y aceleración de un juego de Fórmula 1, con la particularidad de que, en un juego de rallies, esto



Hay gran variedad de pistas y además cuentas con un editor de circuitos.

FICHA TÉCNICA

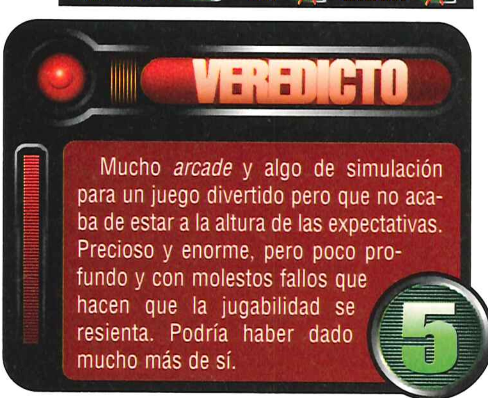
Procesador y memoria

Mínimo: PII 300 MHz; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400 MHz; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: 2 · LAN: ✗ · Internet: ✗





Gráficamente es precioso, aunque todos sabemos que no sólo de buenos gráficos vive el PC.


Cuando traces bien una curva oirás los aplausos del público.


Esto es lo que pasa cuando apartas la vista de la carretera.


La vista interior del coche te hace perder visibilidad.


Si en otros juegos la nieve es tu peor enemigo, aquí verás que no es tan difícil de dominar.

DE CARNE Y HUESO

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

Por Mia Bardolet, ex campeón de España de rallies

El comportamiento de los vehículos es muy irreal. Responden de forma instantánea a los controles y carece de situaciones comprometidas cuando abandonas el firme. Las señales que te indican el trazado de las curvas no indican realmente lo que tienes enfrente. Además son pequeñas y debes separar la vista de la calzada para verlas. Eso sí, debo reconocer que es, en líneas generales, una experiencia de conducción agradable y muy divertida.

elimina el 50% de la jugabilidad. Técnicamente, si eres lo bastante hábil con el volante, podrías pasarte el juego sin soltar el acelerador y sin frenar ni una sola vez, te bastaría controlar la dirección. En las dos o tres primeras etapas de cualquier modo de juego, lo más probable es que no uses el freno. Y puede que ni siquiera sueltes el acelerador, porque no hace falta. Si eres bueno al volante no te costará demasiado ganar cualquier carrera. En todo caso, con unos coches cuesta menos conseguirlo que con otros (los Kit Cars son más enérgicos y tienen menores tiempo de aceleración, por lo que resultan más adecuados para acostumbrarse al juego).

Los daños en el vehículo repercuten notablemente en la conducción

Y de tecnología, ¿qué tal?

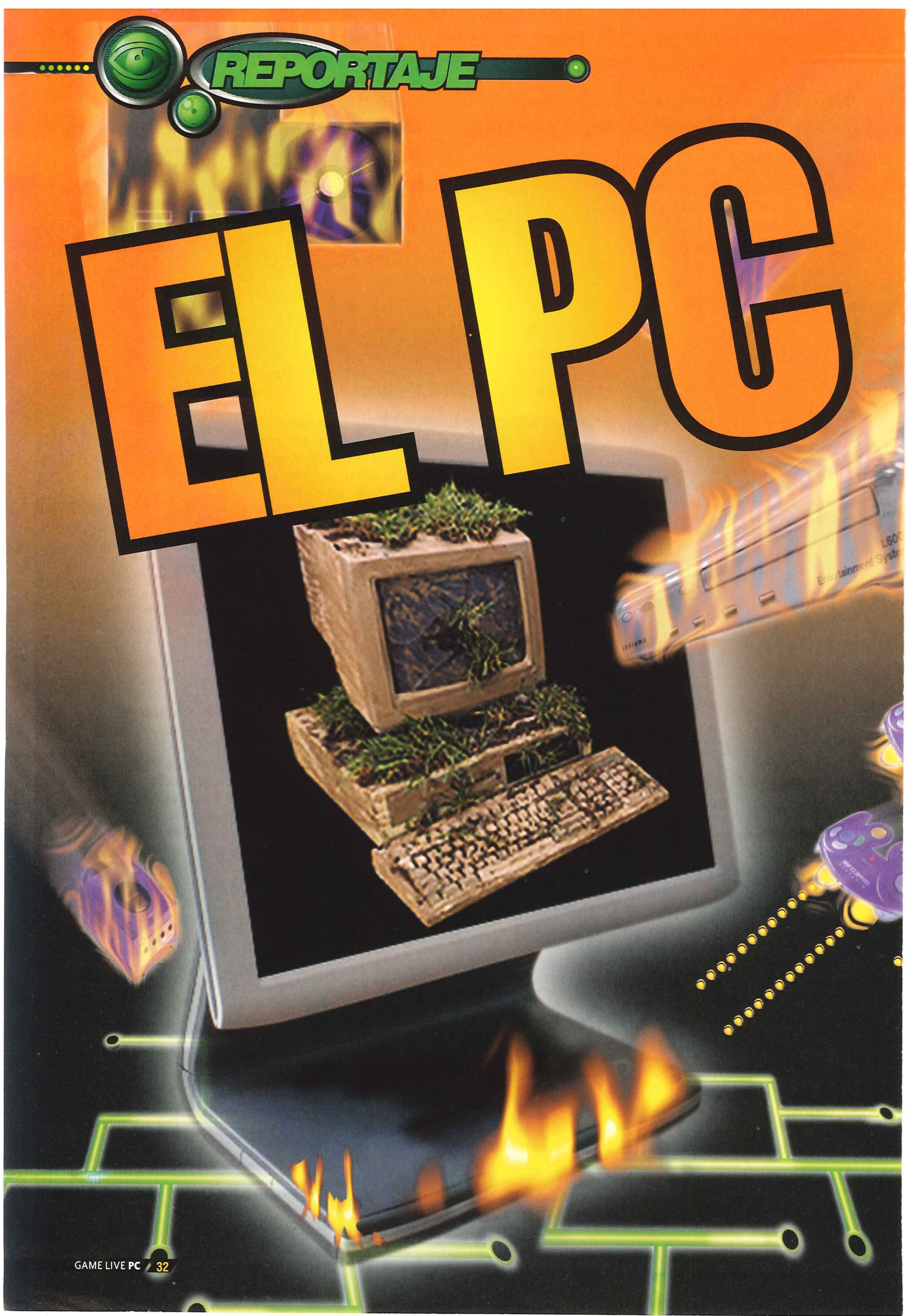
Más problemas. Por ejemplo, el *mip-mapping,* eso que los programadores usan como «*anti-aliasing* casero» cuando convierten a PC un juego de consola. Funciona de pena. Es más: si tu aceleradora es una 3Dfx, tendrás que desactivarlo, porque de lo contrario te quedarás sin la mitad de las texturas del entorno (se vuelven de color negro por arte de magia).

Los requisitos mínimos son otro problema. En teoría, no hace falta aceleradora, pero hemos probado el juego en un PIII a 700 MHz con una gráfica de 32 MB ¡y no corre ni a diez *fps*! Imperdonable. Y más si tenemos en cuenta los requisitos del primer *V-Rally,* que apenas necesitaba la potencia de un reloj de pulsera para funcionar como la seda. ¿Y los modos multijugador? Nada de red, nada de Internet... Sólo dos jugadores a pantalla partida en un ordenador. O cuatro jugadores, por turnos. ¡Pero qué chapuza! Sí, el CD cuenta con un programa especial para conectarse a una web de la que bajarse circuitos, puntuaciones, marcas... Pero nada de juego vía Internet. ¿Y qué más funciona mal? Pues bastantes cosas: paredes que desaparecen en cuanto te acercas a ellas, aparentes obstáculos que atraviesas como si fueran espejismos, un alumbrado más bien pobre en las carreras nocturnas, los mismos coches que en Dreamcast... No sé por qué, pero esto me huele a conversión hecha con prisas.

Sí, hay cosas buenas, claro: los desperfectos del coche están bastante conseguidos. No sólo verás las partes afectadas, sino que éstas repercutirán notablemente en la conducción. El problema es que hay ciertos elementos que parecen estropearse aleatoriamente, sin una razón clara. Incluso algunos elementos se deterioran sin haber tenido accidentes. Sospechoso.

Aunque no todo son problemas, faltaría más. La suciedad que se adhiere a los coches es fantástica. Dependiendo del terreno, la chapa se va llenando de barro gradualmente. O de nieve, o de polvo... Y por supuesto, las zonas sucias dejan de emitir reflejos. También el interior de los coches y la animación del piloto y el copiloto son fabulosas. La secuencia de introducción también es excelente, y en general, todo el aspecto del juego. Una inmensa variedad de pistas y un editor de circuitos son las guindas de *todo lo bueno de V-Rally 2.* Pero lo cierto es que estas virtudes son, sencillamente, las que ya tenía el juego de Dreamcast. De acuerdo, no tenemos que compararlo con versiones de otras plataformas. Un juego es bueno o no lo es. Punto. Pero decepciona que los programadores no hayan aprovechado las virtudes del PC para convertir el que era un excelente juego para consolas en la perfecta síntesis entre carreras *arcade* y simulación. Eso era lo que esperábamos de este juego. Por desgracia, se ha quedado en bastante menos.




EL PC
L600
Entertainment System

¿Un arma cargada de futuro?

Por M. Echarri

Esta vez va en serio. Los anteriores asaltos no fueron más que un ensayo general, pero el todopoderoso PC nunca sintió que su trono peligrase. Ahora las consolas han alcanzado los 128 bits y la mayoría de edad. Se acercan a las prestaciones técnicas de la máquina más poderosa del mundo y sus juegos recaudan mucho más dinero. **¿Nos esperan tiempos de consola?**

Una consola de Sega, la Dreamcast, inauguró hace casi un año la era de los 128 bits. Hasta hace muy poco, el de las consolas era un mundo casi hermético que no dejaba de crecer. Había sitio para tres compañías: dos que podían presumir de padres de la criatura (Nintendo y Sega) y una intrusa que en menos de cinco años se había consolidado como líder indiscutible del mercado (Sony). Los tres gigantes japoneses planeaban el siguiente asalto de su guerra particular desde mediados del 98. Y en éstas llegó Microsoft con su último invento: la X-Box. Otra consola de 128 bits, y esta vez respaldada por la gran M de Seattle, significaba un serio competidor para Sony y una probable sentencia de muerte para la nueva consola de Sega o de Nintendo, o tal vez para las dos.

El caso es que las consolas entran ya en su quinta generación, y es ahora cuando se plantean de una vez por todas dejar de ser máquinas "sólo para jugar" y convertirse en completas "centrales multimedia". ¿Qué significa eso?, te preguntarás. Pues ni más ni menos que los recién llegados monstruitos de 128 bits ofrecen, además de mejoras gráficas y técnicas hasta hace poco impensables, acceso a Internet, disco duro para almacenar información y una amplia gama de extras, desde películas de DVD a procesadores de texto.





Sacrifice **demuestra que es posible poner un universo entero a tiro de tu ratón sin que salte un solo polígono.**

Los números son elocuentes: de cada cuatro pesetas gastadas en juegos electrónicos en todo el mundo, tres van a parar a títulos de consolas. Un superventas de PlayStation puede superar los cinco millones de copias vendidas en todo el mundo mientras que uno de PC a duras penas alcanza el millón. En España (al margen de casos excepcionales como el de *PC Fútbol*, cuya última actualización ha alcanzado las 350.000 copias vendidas) es insólito que un juego de PC venda más de 100.000 unidades. De hecho, muchos no superan las 10.000 copias. Pero no hay que dejarse engañar por estas cifras. Se sigue jugando en PC, y mucho. Lo que pasa es que es la plataforma en la que más se ceba la piratería.

No hacen falta muchos más datos para convencerse de que el de las consolas es un negocio redondo. Incluso Microsoft se ha rendido a la evidencia y ha creado la X-Box, tras años de jurar y perjurar que lo suyo era la primera división del desarrollo de software y que dejaba las categorías inferiores para Nintendo, Sega y compañía. El caso es que la nueva generación de consolas amenaza con llevar el listón incluso un poco más arriba, y más de un jugador de PC ya empieza a preguntarse si el aparatoso cubo en el que instala sus CD-ROM preferidos no empieza a tener los días contados como plataforma lúdica.

¿A qué se juega?

Sin embargo, hay datos que invitan al optimismo. Basta con dar un repaso a las novedades de cada mes para comprobar que por cada juego de PlayStation (la consola con un catálogo más amplio) se editan cuatro para PC.

La actual generación de consolas ha basado parte de su éxito en una política muy restrictiva que dificultaba que sus juegos estuviesen disponibles en otras plataformas. *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid*, *Final Fantasy*, *WipEout* y tantos otros han sido exclusivas PlayStation que, salvo puntuales excepciones, no podían jugarse en las consolas de la competencia. Nintendo ha seguido una política incluso más estricta y ha confiado ciegamente en sus propios recursos, con lo que los seguidores de *Zelda* o la saga *Mario Bros* no han tenido más remedio que comprarse una N64. Lo mismo vale para la Dreamcast de Sega, con títulos exclusivos de gran calidad como *Soul Calibur* o *Shenmue*. La única plataforma que ha escapado hasta cierto punto a esta lógica de exclusivas ha sido el PC. No todos, pero sí muchos de los



Al actual catálogo de la PS2 no le sobran los títulos cinco estrellas, como *Dark Cloud*.

Con piel de consola

Hay que rendirse a la evidencia: las consolas se venden porque sus juegos gustan mucho. Un *FIFA* o un *Tomb Raider* para PlayStation equivalen a negocio redondo. Luego, siempre se puede hacer una versión para PC casi idéntica y, por tanto, apenas adaptada a las posibilidades que ofrece esta plataforma. Seguro que también se vende.

La rentabilidad se impone y las compañías tienden a apostar por juegos de desarrollo rápido y éxito seguro. En este contexto, no es extraño que los juegos más sofisticados y exigentes tiendan a desaparecer, devorados por el huracán consolero. Es el caso de los simuladores de vuelo, un género que para muchos empieza a correr peligro, como ha puesto de manifiesto el cierre de MicroProse, compañía responsable de clásicos como *Falcon 4.0* o *European Air One*.

El efecto Indrema

Lo último en consolas de novísima generación se llama Indrema, un proyecto de consola de 128 inspirada en el sistema operativo de Linux, con hardware actualizable y con unas prestaciones técnicas a la altura de la competencia. ¿Probabilidades de éxito? Los expertos opinan que entre escasas y nulas, pero lo cierto es que el mercado de la diversión electrónica no deja de crecer.





***Ridge Racer V*, de la PS2, puede parecerte un estupendo simulador de conducción urbana... si nunca has jugado al *Driver* de PC.**

Las consolas entran en su quinta generación transformadas en "centrales multimedia"

grandes éxitos para consolas han sido convertidos al sistema operativo de Windows, por lo que su catálogo es mucho más amplio. En la mayoría de los casos, estas conversiones han aprovechado la potencia gráfica y capacidad de almacenamiento de información de los PC para producir juegos más espectaculares y con una jugabilidad superior.



La calidad de los juegos va a ser también la que decida el próximo asalto de este combate en plataformas lúdicas. La Dreamcast puede presumir de la indiscutible calidad de sus juegos de lucha (*Dead or Alive 2*, el ya citado *Soul Calibur*) y de carreras (*Metrópolis Street Racer*, *Sega GT*), además de alguna estimulante curiosidad (*Space Channel*, *Code Veronica* o el muy valorado *Virtua Tennis*). Frente a esto, el exiguo catálogo que la PS2 ha presentado en Japón sabe a poco, a pesar de contar con títulos de un alto nivel, como *Tekken Tag Tournament* o *Ridge Racer*. Aun así, Sony tiene una situación envidiable en el mercado, y a nada que la consola empiece a venderse según lo esperado, las principales compañías de desarrollo empezarán a crear más y mejores juegos. *Metal Gear Solid 2* ya casi es una realidad y los futuros *FIFA*, *Final Fantasy* y *Tomb Raider* serán pensados para esta plataforma, y eso de por sí ya garantiza altas cifras de venta.

En lo que a la X-Box se refiere, las conversiones de juegos ya aparecidos en formato PC (*Unreal Tournament*, *Age of Empires II*) o que se editarán casi simultáneamente en ambas plataformas (*Black & White* y *Halo*) serán el plato fuerte a la espera de que se confirmen grandes títulos de desarrollo exclusivo. Nintendo, como casi siempre, confía en el tirón de sus viejas licencias para promocionar la Star Cube, y ya ha confirmado nuevos juegos de *Zelda* y *Mario* para cuando aparezca en pleno 2001.

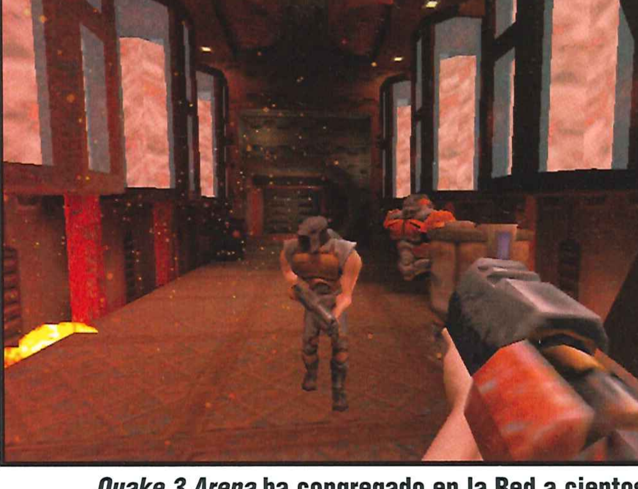
No está nada mal, pero por muy abrumadora que pueda parecer la oferta de las consolas de 128, lo cierto es que la cosecha de software para PC del próximo año va a tener poco o nada que envidiarles. *Black & White*, por ejemplo, ha despertado enormes expectativas por su interfaz revolucionaria y el insólito grado de libertad que da a los jugadores, pero no es la única gran novedad que se espera en los próximos meses. *Team Fortress 2*, *Giants*, *Commandos 2*, *Sacrifice*, *Alone in the Dark 4* o las próximas entregas de series como *Superbike*, *FIFA* o *Tomb Raider* demuestran que al jugador de PC no van a faltarle buenos juegos a los que dedicar su tiempo.

Los expertos opinan

Para John Carmack, máximo responsable de id Software y creador de clásicos del nivel de la serie *Quake*, *Wolfenstein*, *Doom* o *Hexen*, el PC no sólo no se muere, sino que goza de una salud excelente. "La actual generación de consolas ha acortado la distancia con respecto a lo ordenadores", opina Carmack, "pero una consola es la foto fija del tipo de hardware existente en el momento en que







Quake 3 Arena ha congregado en la Red a cientos de miles de internautas.

sus creadores empiezan a trabajar en ella. Un PC es una herramienta dinámica capaz de incorporar cualquier novedad tecnológica."

O sea, que las consolas nacen viejas. La PS2 que se venderá en Europa a partir del próximo 23 de noviembre ofrece, hoy por hoy, prestaciones comparables (aunque, ojo, un poco inferiores) a un PC actual con GeForce 256. Pongamos que la nueva máquina de Sony tarda entre dos y tres años en completar su ciclo y ser sustituida por otra, ¿te imaginas lo que habrámejorado tu PC en ese tiempo?

Es innegable que hasta ahora una de las ventajas de las consolas es que no plantean problemas técnicos al instalar un juego. Pero eso podría cambiar en el futuro. "A medida que mejoran sus prestaciones, las consolas tienden a parecerse cada vez más al PC", constata Carmack. "Una de las claves de la competencia entre ellas es que se plantean ofrecer nuevos servicios: películas en DVD, acceso a Internet, procesadores de texto… Pero eso tiene su contrapartida: si añades un puerto adicional para que puedan conectarse periféricos, te arriesgas a que aparezcan incompatibilidades y tu consola deje de ser esa plataforma cómoda y fiable que no falla casi nunca".

Dave Perry, presidente de Shiny Entertainment, un jefe de programación que tiene en su currículum títulos como los de la saga *MDK*, *Messiah* y *Sacrifice*, está seguro de que las consolas no van a matar al PC. "En todo caso",





PC Fútbol es la serie de más éxito entre los españoles.



BATALLA DE TITANES

	PC Pentium III	Xbox	PlayStation2
	PC, versión septiembre de 2000	128 bits	128 bits
Procesador	PIII	PIII	Emotion Engine
Velocidad de reloj	733 MHz	733 MHz	300 MHz
Memoria	128 MB de DRAM	64 MB de RAM	32 MB de RAM
Chip gráfico	GeForce	NVIDIA 25	Grafic Synthesiser
Sistema operativo	Windows 2000/98/NT y Linux	Windows 2000	propio
Unidades de audio	128 canales, DirectSound 3D	64	48
Acceso a Internet	módem, RDSI, ADSL o fibra óptica	con módem incorporado	con módem periférico
Unidad de memoria	disco duro fijo 60 MB	disco duro	no disponible





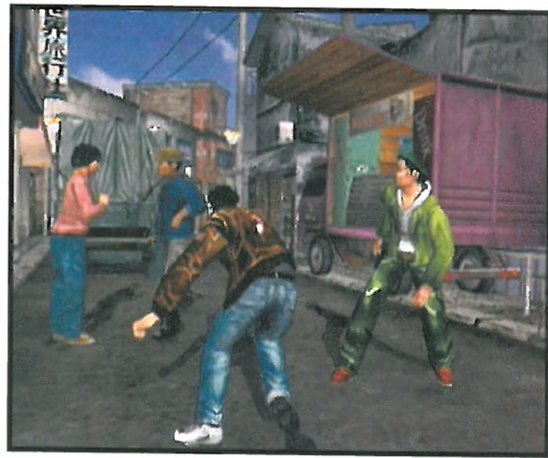
***Tekken Tag Tournament* (PS2) y *Soul Calibur* (Dreamcast) han revitalizado el muy consolero género del *beat 'em up* en sus respectivas plataformas.**

puntualiza, "pueden hacerle algo de daño, pero no tardará en recuperar la iniciativa. Muchos jugadores que hoy se pasan a las consolas volverán pronto al PC." En opinión de Perry, lo único que puede matar al PC es su alto precio. "Una tarjeta 3D nueva puede costar más que una PlayStation 2 con reproductor de DVD incluido. Los precios DEBEN bajar." Las ventajas de esta plataforma con respecto a las demás están muy claras para el presidente de Shiny: "Tarjetas 3D realmente rápidas, mucha memoria de vídeo, mucha memoria de sistema, discos duros grandes, ratón, teclado... Todo lo necesario para jugar a grandes juegos." Aunque la principal ventaja sigue siendo, en su opinión, la partida *on line*, un terreno en el que el PC tiene ya una amplia experiencia.

El PC siempre ha mantenido su público y una cuota de mercado aceptable

Un futuro parecido pronostica Ed Fries, vicepresidente de la división de juegos de Microsoft. Para él, "cada cinco años más o menos aparece una nueva generación de consolas y hay quien dice que el PC ha muerto o que los juegos para PC han muerto, pero luego se demuestra que no es verdad". Ésta es una plataforma que ha crecido adaptándose al medio y haciendo de la supervivencia un arte. Según Fries, "el PC es una máquina sofisticada y compleja que sirve para muchas cosas y, mientras exista, seguirá utilizándose también para jugar".

Que Microsoft esté a punto de lanzar una consola no supone, en ningún caso, que vaya a dejar de lado el PC. Al contrario. "La compañía va a editar alrededor de 20 juegos para PC este año", confirma Fries. "Algunos aparecerán también en formato X-Box, pero la mayoría serán de desarrollo exclusivo para ordenador".



***Shenmue* es una de las grandes apuestas para la Dreamcast.**



El prestigioso desarrollador Peter Molyneux, responsable de clásicos como *Dungeon Keeper* o *Populous*, añade que las diferencias entre los usuarios de una y otra plataforma no son sólo de edad: "Jugar con una consola es, sencillamente, otro tipo de experiencia. A un jugador de PC no le impor-

Game Cube

128 bits
Procesador: Gekko
Velocidad de reloj: 400 MHz
Memoria: sin confirmar
Chip gráfico: sin confirmar
Sistema operativo: propio
Unidades de audio: sin confirmar
Acceso a Internet: sin confirmar
Unidad de memoria: sin confirmar

Dreamcast

128 bits
Procesador: Hitachi SH4
Velocidad de reloj: 200 MHz
Memoria: 16 MB de RAM
Chip gráfico: PowerVR 2
Sistema operativo: Windows CE
Unidades de audio: 64
Unidad de memoria: tarjeta periférica

Indrema EA

128 bits
Procesador: x86 compatible
Velocidad de reloj: 600 MHz
Memoria: 64 MB de RAM
Chip gráfico: sin confirmar
Sistema operativo: Linux
Unidades de audio: sin confirmar
Acceso a Internet: con módem interno
Unidad de memoria: disco duro interno







De izquierda a derecha, *FIFA 2001* en sus versiones PC, PS2 y PSX. Juzga por ti mismo.



ta pasarse horas averiguando qué hay que hacer y cómo se juega si lo que viene a continuación vale la pena. El jugador de consolas busca satisfacción inmediata." De hecho, su objetivo como diseñador es crear juegos de PC que, sin perder complejidad, sean tan intuitivos y accesibles como los de consola. Exactamente lo que intenta hacer su compañía, Lionhead Studios, con el esperadísimo *Black & White*.

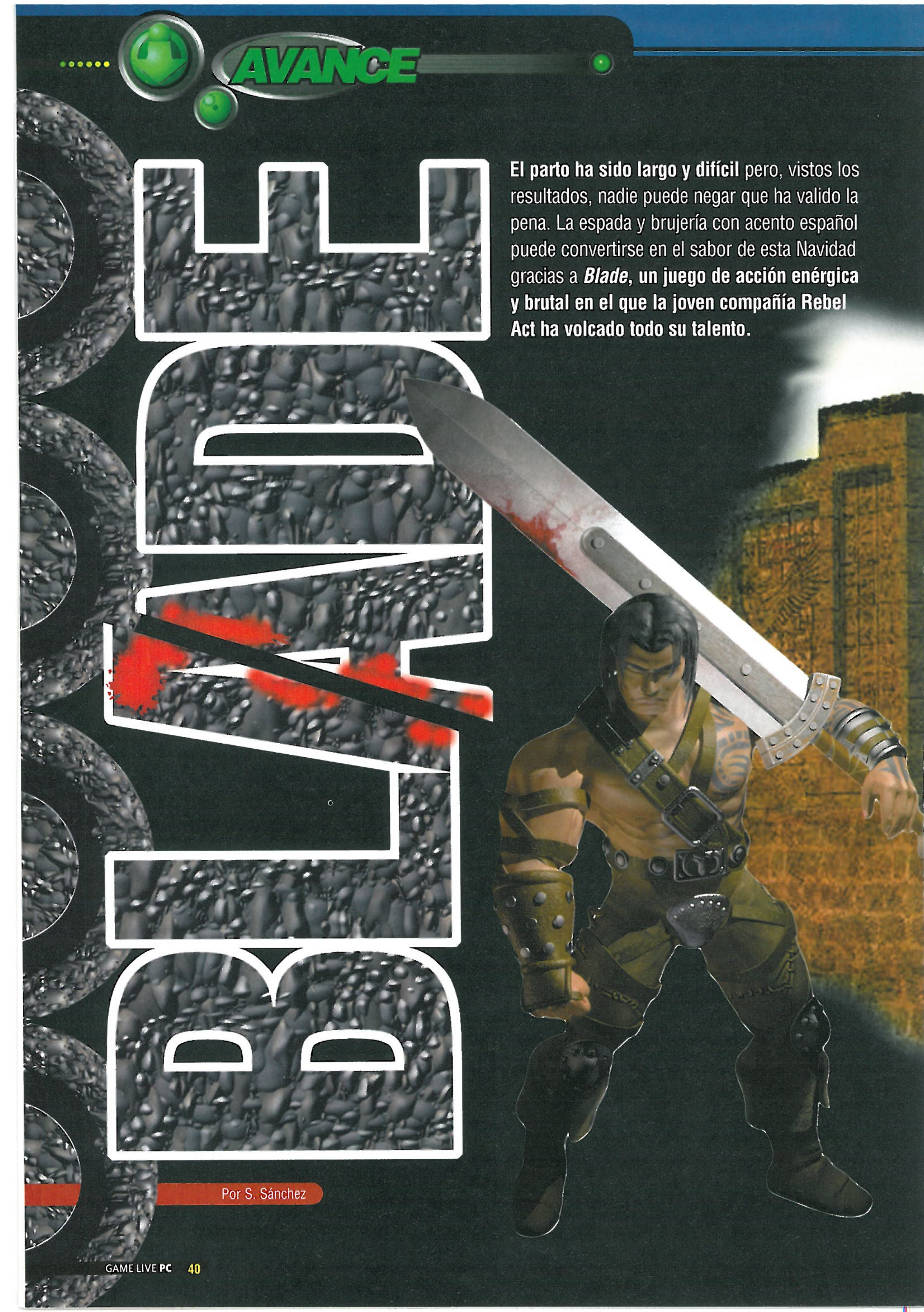
El eterno superviviente

Lo cierto es que el PC ya ha sobrevivido a varias supuestas crisis que amenazaban con borrarlo del mapa como plataforma lúdica. La primera vez que llegó a decirse que el PC estaba herido de muerte fue por el éxito formidable de una consola con la que nadie contaba *a priori*: la PlayStation. La gris de Sony fue lanzada espectacularmente a mediados del 95 y en cuestión de pocos meses alcanzó cifras de venta fuera de órbita. Su espectacular crecimiento entre el público adulto hizo pensar que empezaba una era de claro dominio de las consolas, pero el caso es que el PC ha mantenido una cuota más que razonable del mercado y sigue siendo la plataforma preferida de muchos de los mejores programadores del mundo.

En apenas cinco años, Sony ha vendido en todo el mundo 70 millones de cajas grises como ésta.

Pero el dato fundamental que conviene no olvidar es que la función de los PC más utilizada en el mundo sigue siendo, hoy por hoy, jugar a juegos, incluso por encima del procesamiento de textos y las opciones de Internet.

Los números son tercos: existe un núcleo duro de jugadores (comparativamente más adultos y con un poder adquisitivo algo superior) que juega exclusivamente con su PC y no se deja seducir por los cantos de sirena del resto de plataformas. Además, si sus competidores más feroces van a ser consolas cada vez más caras, con hardware actualizable, disco duro, opciones multimedia y hasta sistemas operativos Windows y procesadores fabricados por Intel, ¿dónde está la diferencia? Aún no sabemos qué plataforma lúdica va a dominar el mercado, pero ya casi nadie duda que, sea cual sea, se parecerá mu-chísimo a un PC.

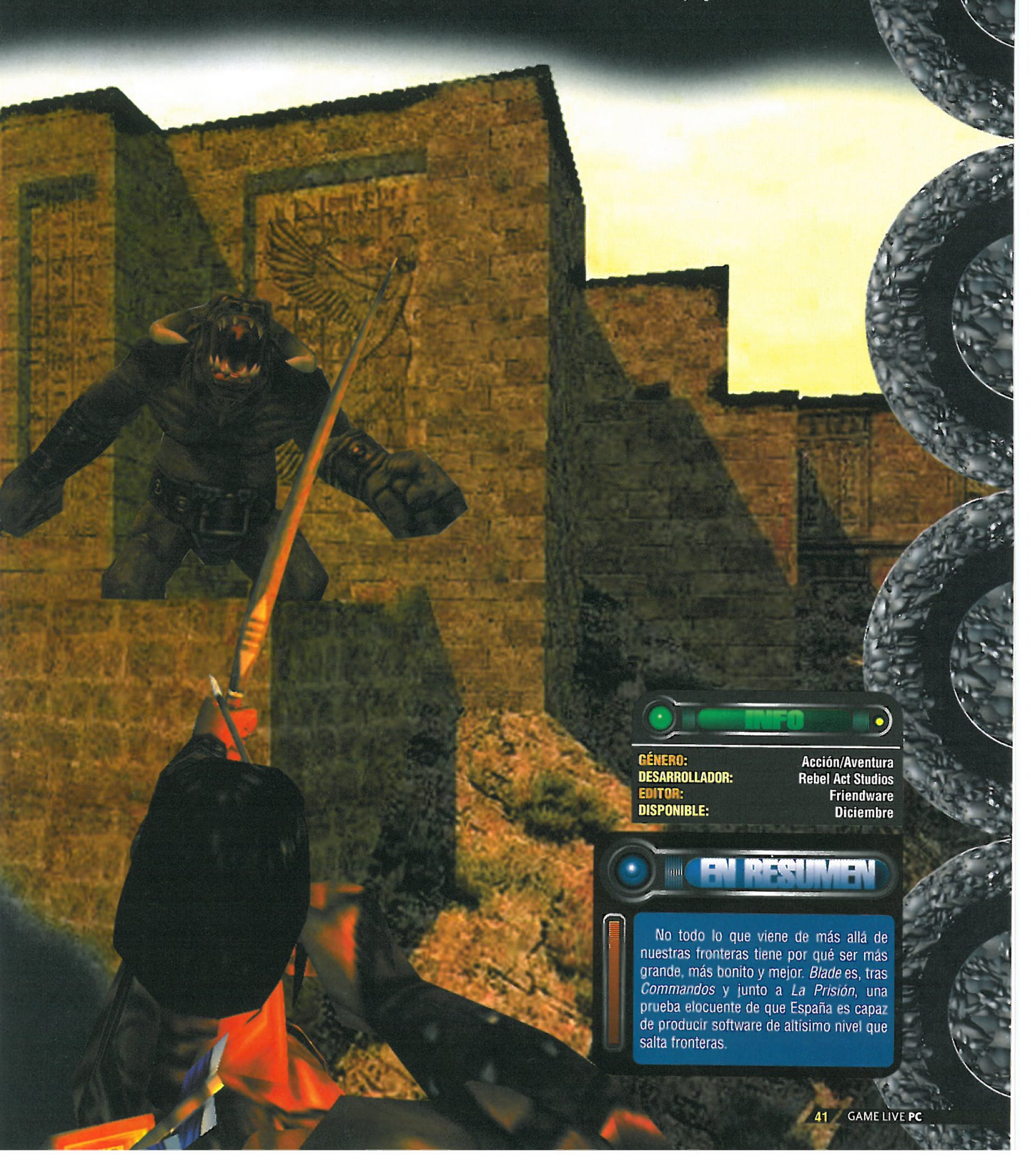


El parto ha sido largo y difícil pero, vistos los resultados, nadie puede negar que ha valido la pena. La espada y brujería con acento español puede convertirse en el sabor de esta Navidad gracias a ***Blade***, **un juego de acción enérgica y brutal en el que la joven compañía Rebel Act ha volcado todo su talento.**

Por S. Sánchez

Cuando una compañía dedica cuatro años a desarrollar un juego, eso puede ser sinónimo de: a) chapuza mayúscula con varios arrepentimientos y serias posibilidades de que el título nunca se edite o b) juego de campanillas al que se ha incorporado la mejor tecnología existente, además de dosis industriales de dinero, esfuerzos e imaginación. Ahora que Rebel Act nos ha permitido colarnos en sus cuarteles de invierno para echarle un vistazo a *Blade*, podemos decirte que este juego pertenece, sin duda, a la categoría "b". Y cuando el resultado vale la pena, das por bien empleados los cuatro años que has estado esperándolo.

Blade va a cumplir con las expectativas. Va a ser un producto líder en el género de aventura y ficción y va a saltar fronteras. Es un juego español, pero nada tiene que envidiar a títulos por el estilo desarrollados más allá de los Pirineos o al otro lado del Atlántico. Empezó a desarrollarse en 1996, la época en que aparecían las primeras Voodoo, hoy sustituidas por tarjetas gráficas con 64 MB de RAM y dos ventiladores incorporados, y desde entonces ha sufrido varios lavados de cara. El resultado es que las primeras imágenes que se hicieron públicas poco tienen que ver con el aspecto definitivo del juego.



INFO

GÉNERO:	**Acción/Aventura**
DESARROLLADOR:	**Rebel Act Studios**
EDITOR:	**Friendware**
DISPONIBLE:	**Diciembre**

EN RESUMEN

No todo lo que viene de más allá de nuestras fronteras tiene por qué ser más grande, más bonito y mejor. *Blade* es, tras *Commandos* y junto a *La Prisión*, una prueba elocuente de que España es capaz de producir software de altísimo nivel que salta fronteras.



En un combate con varios enemigos seleccionamos el que más nos convenga y rotamos automáticamente respecto a él.

Cualquier foco de luz interviene en las sombras de *Blade*.

A este paso tendrán que reconocer los cadáveres por su historial dental.

En este juego todo es en tiempo real, incluido el reflejo del agua.

En estos cuatro años, sus programadores han creado un motor de gráficos y un editor de niveles completamente nuevos. Y los resultados son asombrosos. Enric Alvárez, diseñador de niveles, nos explicó que el nuevo editor permite construir estructuras en tiempo real, sin utilizar cálculos previos. Con el editor abierto, nos mostró cómo una antorcha producía efectos de luz en tiempo real hasta el punto que era posible regular su intensidad y su color.

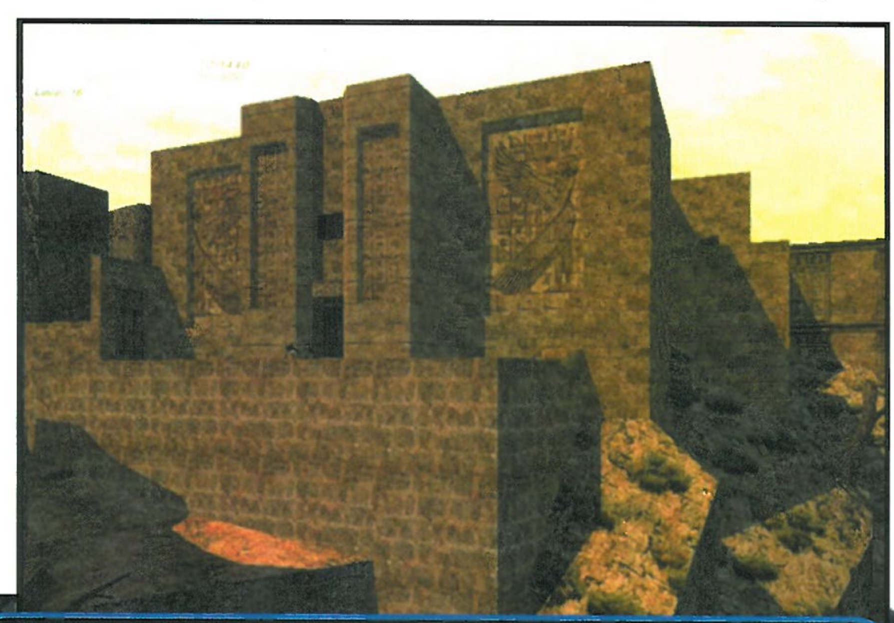
Además, a diferencia de otros juegos en 3D como *Vampire*, los personajes y objetos proyectan sombras sobre todas las superficies, no sólo sobre las octogonales. Puede parecer una simple curiosidad, pero lo cierto es que da al juego un grado insólito de profundidad y realismo: hasta la sombra del flequillo de los personajes aparece reflejada en las paredes. La sensación de misterio y amenazan que crean estas sombras tan trabajadas hace que por momentos te sientas como si estuvieses viviendo alguna de las escenas iniciales de la película *Dracula de Bram Stoker*, especialmente en el nivel en que combates dentro de una amplia habitación iluminada por antorchas.

Pero *Blade* es algo más que un prodigioso logro técnico. Tiene una historia, por supuesto. Y una de las buenas. Aunque los personajes que lo protagonizan tienen nombres genéricos (Bárbaro, Amazona, Enano y Caballero), no son simples estereotipos, sino que todos ellos tienen una historia personal que se nos explica en cuanto empezamos el juego. Esto supone que hay un nivel de inicio para cada uno de los personajes y que sus respectivas historias se van desarrollando en paralelo hasta que en un momento determinado acaban por confluir. Como es de suponer, cada uno de ellos tiene

características personales, con lo que la forma de manejarlos y las estrategias de combate deben ser por fuerza diferentes.

A diferencia de lo que pasa en otros juegos de acción con algún elemento de rol, en *Blade* no supone una ventaja especial elegir al bárbaro. La fuerza bruta y la destreza en los combates es importante, pero también lo es resolver puzzles, explorar escenarios y evitar trampas. En algunas fases, la diferencia entre la vida y la muerte depende, más que de las armas y el músculo, de afinar el oído y no pasar por alto la música incidental que nos avisa de que algo acecha en las sombras. Además, los combates tienen un componente táctico indiscutible, ya que a tus personajes les afecta el cansancio y necesitarán un par de segundos para reponer fuerzas después de lanzar una sucesión de golpes. Por eso, es necesario tener muy claro cuándo atacar, cuándo protegerse y cuándo esquivar. En el caso del bárbaro, deberás ser capaz de liquidar al enemigo con un par de golpes certeros, porque después de lanzar el segundo estará agotado y le será difícil evitar el contraataque de su adversario.

Los pinchos del techo no parecen un mero elemento de decoración.



Los escenarios son monstruosos, apenas se puede ver los dos guardias de la entrada.

Al principio, no tendrás más remedio que utilizar tácticas de combate algo conservadoras, pero *Blade* tiene un componente de rol que hace que tus personajes ganen en resistencia y capacidad de combate a medida que acumulan puntos de experiencia. Tras muchísimas horas de juego, puedes acabar alcanzando el nivel 20, con lo cual tu personaje será una máquina de matar perfectamente engrasada, capaz de cruzar escenarios de escabechina en escabechina.

Desenvaina tú primero

Y eso no es todo, en los niveles superiores tus personajes serán capaces de realizar combos, es decir, golpes especiales basados en combinaciones de teclados, como en los *beat'em up* para consolas. Éste es un aspecto bastante original en los juegos de acción para PC y los creadores de *Blade* no ocultan que se han inspirado en *Soul Calibur*, juego de Dreamcast que está considerado un referente indiscutible en el género de lucha. Gracias a las combos, podrás utilizar armamento sofisticadísimo y de efectos tan divertidos como devastadores. Efectos de luz, armas de hielo y fuego, venenos... Todo a tu disposición si eres capaz de encontrarlo, ya sea en los cadáveres de tus enemigos u oculto en algún lugar del escenario.

Conseguir un arma nueva hace muchísima ilusión, pero no siempre resulta eficaz. Puede que tu personaje no tenga las habilidades específicas que el arma exige y apenas sea capaz de usarla. El bárbaro, por ejemplo, es todo un experto en armamento pesado para blandir con las dos manos, a lo *Viernes 13*, pero un arma ligera le hará sentirse como un canguro en un ascensor. Su sino es intentar cepillarse a los enemigos por la vía rápida y evitar ser alcanzado. Con suer-

CONAN: LA LEYENDA DEL INDOMABLE

Conan empezó su carrera como héroe de papel impreso, el protagonista de doce de los libros que el tejano Robert Edwin Howard escribió en los años 20 y 30. Era un bárbaro de fuerza legendaria que habitaba un universo paralelo lleno de violencia y magia llamado Mundo Hiborio y cuyas hazañas habrían sobrevivido a 10.000 años de historia gracias a una serie de textos llamados Crónicas Nemedias.

Alrededor de esta montaña de músculos procedente de la gélida y lejana Cimmeria creció todo el árbol de la espada y fantasía, un género cuya influencia se nota hasta en el último bit de *Blade*. Puede que sólo conozcas a Conan por las tres películas basadas en sus aventuras que Arnold Schwarzenegger protagonizó en los 80, pero si es así, te estás perdiendo un buen puñado de literatura serie B (publicada en España por la editorial Bruguera) y una de las mejores series de cómic de la mítica compañía Marvel. De la serie de televisión, chapucera y poco fiel a la esencia del personaje, mejor no hablar demasiado.

te, llegará a un nivel superior y tendrá fuerza suficiente para utilizar hachas de metro y medio y ganarse el respeto de sus rivales.

El elaborado sistema de combate demuestra que en Rebel Act, además de buenos profesionales, hay jugadores acérrimos que saben lo que se traen entre manos. En *Blade* no hay *strafe*, es decir, en lugar de moverte de forma lateral utilizando tus armas al tiempo que esquivas, como en los *shooter* tipo *Quake*, debes encarar a tu personaje y realizar movimientos en función del objetivo que elijas. Si un enemigo huye, puedes lanzarle tu espada o cualquier objeto a tu alcance, porque en *Blade* casi todo puede acabar convertido en arma arrojadiza, aunque siempre respetando las leyes físicas y el peso del objeto en cuestión. Una táctica que puede ser útil es jugar con la IA de los rivales y distraerlos lanzando algo en la dirección en que queremos que miren para poder huir o lanzar un ataque sorpresa, como en *Commandos* o *Thief*.

El sistema de juego es tan completo que hasta permite utilizar tácticas de sigilo, muy útiles dada la enorme fuerza y la muy desarrollada IA de los enemigos, que te buscan sin descanso y con frecuencia actúan de forma coordinada. No tardarás mucho en llegar a la conclusión de que estos tipos sí saben lo que es trabajar en equipo y que más vale sigilo en mano que un montón de enemigos atacándote a la vez en un combate de lo más desigual. Cuando te atacan en manada, un jefe se encarga de situar a los más fuertes en primera línea y retirarlos en cuanto resultan heridos y empiezan a cansarse. Te hará falta habilidad y astucia para estar atento a los pequeños detalles. Por ejemplo, si ves que uno de tus enemigos tiene una pócima de curación, deberás encararle inmediatamente, no sea que la utilice y se acabe convirtiendo en poco menos que indestructible.

Todo ello sucede con una suavidad de movimientos y unas animaciones que se interpolan sin saltos.

UN MUNDO DE BRUMAS Y LEYENDA

Puede que seamos incapaces de acertar si llevan o no ropa interior de marca o cuál es su color favorito, pero apostaríamos que sí sabemos cuál era el libro de cabecera de los miembros del equipo de Rebel Act mientras trabajaban en *Blade*. El señor de los anillos. O *El Hobbit*. O *El Simmarillion*. Cualquiera, en definitiva, de los escritos por John Ronald Reuel Tolkien (J.R.R, para los amigos), el novelista inglés nacido en Sudáfrica y muerto en Bournemouth en 1973 que volvió a poner de moda la mitología anglosajona nórdica y construyó, a partir de ellas, un completo mundo de fantasías heroicas llamado la Tierra Media.

Veterano de la primera guerra mundial, Tolkien se ganaba la vida como profesor universitario al tiempo que seguía documentándose sobre historia antigua y medieval y cuentos populares. Casi cualquier mundo poblado por orcos, elfos, caballeros y princesas guerreras debe algo a la fértil imaginación de este hombre. Así que si alguna vez te llaman "tolkiano", no pienses que te están insultando.

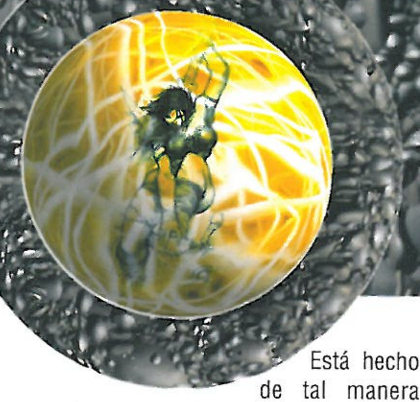

Blade tiene un componente de rol que hace que tus personajes incrementen su resistencia y capacidad de combate

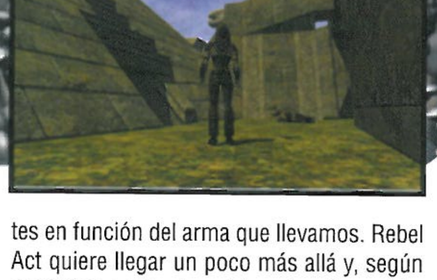
Bonitas texturas las tuyas. Lástima que tengan que ser desgarradas por mi espada.

Haremos ver que no lo hemos visto y cuando se acerque un poco mas... ¡ZAS!, efectuamos el giro apodado "La segadora".



La atmósfera del juego no sólo se compone de sombras, se puede ver como los objetos más lejanos quedan cada vez más borrosos. Como en la realidad.





Está hecho de tal manera que, mientras caemos en un salto, el motor del juego calcula la distancia para que los movimientos se realicen sin brusquedad.

Su alto grado de perfección técnica, la refinada IA y la acción en escenarios abiertos sin que se pierda tasa de *frames* hacen que este juego vaya a exigirle mucho a la CPU de tu ordenador. Eso sí, la buena noticia es que una aceleradora 3D último modelo es recomendable pero no imprescindible, ya que también una de las primeras Voodoo puede ejecutar esta pequeña maravilla llamada *Blade*.

Este juego ofrece gore extremado, no apto para todos los estómagos

No apto para cualquier estómago

En cuanto a la banda sonora, *Blade: The Edge of Darkness* también ha sabido adaptarse a los tiempos modernos y, además de sonido envolvente, incorpora efectos de sonido adicionales con EAX, con lo que se consigue que un mismo sonido suene distinto en el interior de un edificio que en el exterior, o que nuestros pasos suenen diferentes en función del arma que llevamos. Rebel Act quiere llegar un poco más allá y, según José Raluy, miembro del equipo de sonido, IA y animaciones, "se está trabajando para que la versión definitiva del juego emule la función de EAX por software en caso de que los jugadores no dispongan de él por hardware".

Aunque *Blade* está esencialmente centrado en la partida individual, también incluye un divertido multijugador basado en combates cuerpo a cuerpo. En ellos puedes elegir a cualquiera de los personajes jugables y configurarlo a tu gusto, cambiando alguno de sus rasgos faciales o, si quieres, vistiendo al bárbaro de bailarina o al caballero de cantante folclórica.

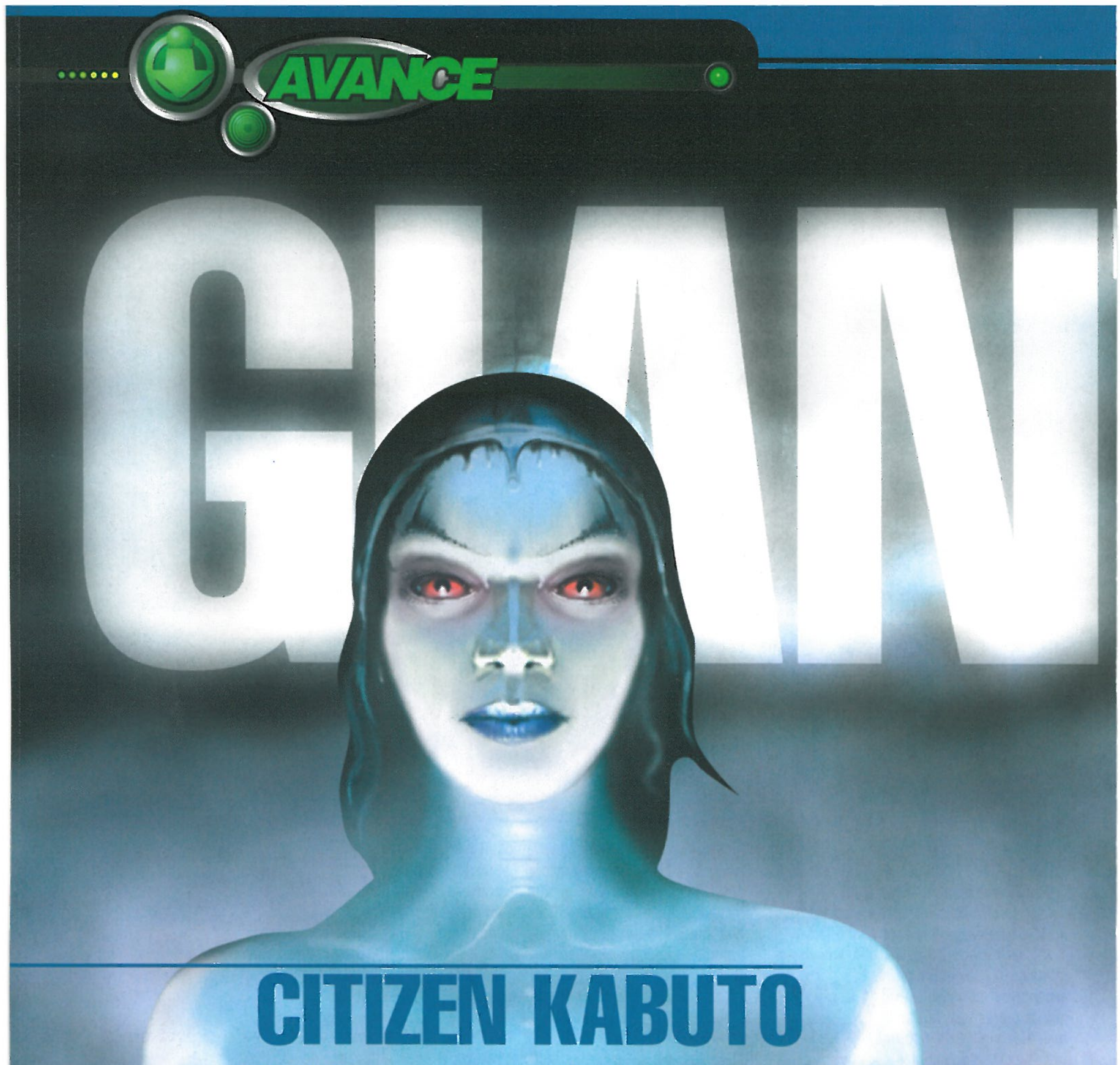
Tanto en la opción múltiple como en su modo aventura, *Blade* es un juego que ofrece *gore* extremado, no apto para todos los estómagos. Tal vez en otros países se editen versiones suavizadas, con la sangre poligonal fluyendo de forma discreta y no en espectaculares borbotones, pero el caso es que en España vamos a disfrutar de un *Blade* sin cortos de censura. Toda la dosis de brutal casquería que Rebel Act ha incorporado al juego va a estar a nuestra disposición. Puede que alguno se escandalice, pero en *Game Live* preferimos tomarnos estas cosas con sentido del humor (esto es ficción, no lo olvides). Por eso, hemos disfrutado como condenados con la escena en que nuestro bárbaro de marras trocea brutalmente a un enemigo. Y no por la sangre que casi amenazaba con salpicar fuera de la pantalla y ponernos perdido el teclado, sino porque nos recordaba una escena parecida de *Los caballeros de la mesa cuadrada*, aquella genial tomadura de pelo de los Monty Phyton. Si crees que tu estómago no va a ser capaz de resistirlo, puedes utilizar un código que bloquea la sangre y las mutilaciones, pero te perderás parte de la espectacularidad y colorido del juego. Como dice José Vaello, director artístico y diseñador jefe de Rebel, "el juego tiene una física realista y hay que ser consecuente con los efectos de combate cuerpo a cuerpo en el que intervienen poderosas armas, ya sean cortantes o contundentes".

Así que ya sabes, vísceras, polígonos manchados de sangre y un nivel de perfección técnica al alcance de muy pocos juegos en 3D. Y con pasaporte español, para que la gente empiece a darse cuenta de que no todo lo bueno viene de fuera.

Aquí hay equipo

Éste es el equipo de Rebel Act, cuando aún tenía tiempo para hacerse fotos. Ahora mismo están encerrados en su pequeño búnker, al cual pudimos acceder para ver lo que se cuece en estos últimos momentos del desarrollo de *Blade: The Edge of Darkness*. Como podéis suponer, los horarios de trabajo son infernales. Por cierto, ya se ha confirmado que habrá una segunda parte de *Blade*.





CITIZEN KABUTO

Un título impactante y unas imágenes que difícilmente dejan indiferente a cualquiera. Ésta es la carta de presentación de ***Giants: Citizen Kabuto*, un juego de rompe y rasga con todos los ingredientes necesarios** para comerse casi todo el turrón de las próximas navidades. Si llega a tiempo, claro.

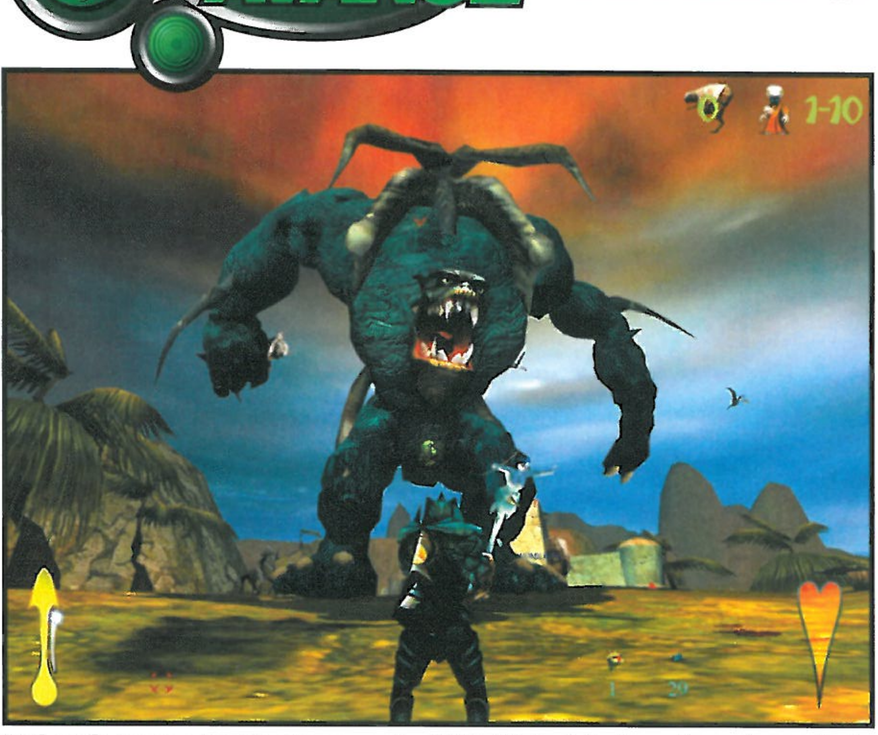


Por S. Sánchez

Ha bastado con unas cuantas misiones y un mano a mano en el modo multijugador para que la redacción en pleno enloqueciese con *Giants*. Al borde del éxtasis colectivo, hemos recorrido cientos de veces esos primeros escenarios en que se te pide que caces gigantescas ovejas de dos patas para alimentar a tu gente. Vamos, que nos ha encantado. Y eso que negros nubarrones parecían amenazar a este juego cuando, hace cosa de medio año, se anunció que su salida al mercado iba a retrasarse una vez más (de hecho, las primeras noticias eran que iba a aparecer ¡antes de Navidad del año pasado!). Empezábamos a temernos un nuevo expediente *Daikatana*, más aún cuando se dijo que iba a ser rediseñado de pies a cabeza y que el resultado tendría poco que ver con la idea original.

El *Giants* del que vas a poder disfrutar en cuestión de pocos días no es una batalla entre gigantes al estilo de los juegos de mecanos japoneses, sino un duelo estratégico en el que los bandos son tres razas diferentes y un gigante llamado Kabuto. Y además, es una auténtica joya del software lúdico para el PC que se disfruta intensamente desde la primera escena del preludio. Gráficos impresionantes que son la pareja de baile perfecta para un divertido argumento digno del escritor británico Terry Pratchet.

Giants nos traslada a una masa planetaria que existía eones antes de la aparición de la Tierra. Se llama La Isla, y consiste en un vasto archipiélago en el que flotan cuarenta islotes. Este lugar podría pasar desapercibido si no llega ser por sus pintorescos habitantes, entre los que destaca Kabuto, un gigante protector creado por la raza de amazonas marinas que poblaron el



Qué sería de un gigante sin su punto débil. El de Kabuto es la parte verde de su barriga. Apunta bien.

planeta en sus orígenes. Kabuto es demasiado brutal para conformarse con su papel de perro guardián y acaba rebelándose contra sus creadoras, así que a éstas no les queda más remedio que huir de él y refugiarse en el mar.

Aunque la raza que nos ha llegado al alma son los Meccaryns, un grupete de extraterrestres fanáticos de la tecnología que viven en el planeta Mallorca (como lo oyes). Su historia se las trae: Un pez gigante se zampa a cinco de ellos mientras recorren la galaxia en clase turista y los eructa muy cerca de La Isla. Pronto descubrirán que este paraíso acuático está muy dejado de la mano de Dios y que le conviene una colonización rápida, así que se ponen en contacto con sus congéneres y empiezan a pensar la manera de imponerse al resto de razas.



Bonito sacacorchos. Seguro que también tiene navaja y brújula.

Para crear a esta hordas de salvajes supuestamente civilizados, Planet Moon se ha inspirado en los turistas alemanes e ingleses que cada verano visitan las Baleares. Nick Bruty, presidente y codirector de Arte y Diseño de la compañía, también ha confirmado que la obra del pintor surrealista español Salvador Dalí es el referente en que se han inspirado para crear las diez especies autóctonas que pueblan La Isla.



Con el zoom comprobamos que nos enfrentamos a rivales armados.

Radiografía de un gigante

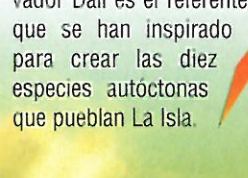
Para animar este delirante zoológico, Planet Moon ha utilizado una versión retocada del motor de gráficos de *MDK*. Vas a necesitar una tarjeta aceleradora, pero, por una vez, la el uso de este caro juguete está plenamente justificado, ya que *Giants* ofrece gráficos de novísima generación y , además, muy imaginativos y con una divertida estética manga. Si no hubiese tanto por hacer y tantos enemigos a los que derrotar, podríamos dedicar las horas muertas a contemplar cómo la luz de media tarde se refleja en el mar virtual que rodea nuestra isla.

Si quieres convertir en amo y señor de este paraíso, deberás familiarizarte con las características y formas de avanzar en el juego de cada una de las razas. Como en *Starcraft*, gran parte de los esfuerzos de los autores han sido destinados a crear una inteligencia artificial elaborada y realista. Nuestros enemigos no son de los que se duermen en los laureles o se hacen la manicura mientras les despedazamos. No, estos tipos parecen graduados en West Point y no pararán de urdir estratagemas para que se te pegue el arroz. Las amazonas, por ejemplo, pueden cortar pequeñas franjas de tierra en dos partes, dejando así aislados a los enemigos que, como Kabuto, a duras penas saben nadar. Los Meccaryns son los que tienen una IA más desarrollada, y su gran secreto consiste en que siempre actúan coordinados. Si juegas con esta raza, basta con que controles a uno de ellos , ya que los demás se



INFO

GÉNERO:	**Acción/Estrategia**
DESARROLLADOR:	**Planet Moon Studios**
EDITOR:	**Virgin Interactive**
DISPONIBLE:	**Diciembre**



EN RESUMEN

Atención a Planet Moon Studios. Con *Giants: Citizen Kabuto*, esta joven compañía despega a lo grande y seguro que muy pronto toca el cielo. Mucha acción, estrategia y todo con un gran sentido del humor. Apostamos fuerte por este juego. Seguro que dentro de un par de años se seguirá hablando de él. ¿Ha nacido un nuevo rey?



Grouch es un musculoso, aunque no muy despierto, bárbaro que trata de recuperar a su amorcito,



robada de sus brazos por unos temibles ogros cuyo fin es..., ejem, "enriquecer" el mapa genético de su atrofiada especie.

...Pero aquellos ogros no sabían lo que se les venía encima.









"La sensación de que estamos ante un título que viene a aportar una verdadera bocanada de aire fresco al mundo de la acción es más que patente."
Micromanía

"La variedad y mezcla de varios géneros auguran unos muy buenos resultados."
Computer Gaming World







hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.com |2000



Les presento la próxima adquisición del museo del Louvre.



Delphi es la princesa que nos introducirá en el mundo de las amazonas.

comportarán de forma coherente y, poco a poco, aprenderán a cubrirse y a tomar ciertas decisiones tácticas. Además, cuando uno de ellos cae en combate, el cuerpo es trasladado a una nave nodriza en la que recupera su energía (los entrañables Meccs van protegidos por unas corazas que hacen muy difícil matarles del todo) y pronto está listo para volver a combatir.

Además de las tres razas con que puedes jugar, existen otras dos especies autóctonas muy importantes en el desarrollo del juego. Una son los Vimps, las ovejas de dos patas de que te hablábamos un par de párrafos más arriba. Aparte de lo divertido que es cazarlas, estas bolas de lana zancudas son el alimento preferido de Kabuto y de la otra raza nativa, los Smarties. Estos últimos son un hatajo de veletas que suelen venderse al mejor postor. Kabuto se los come, pero tanto las amazonas como los Meccaryns pueden conseguir que se unan a ellos si les tratan bien. Los Smarties son torpes pero sabios y, si juegas con las amazonas, puedes aprender de ellos algún que otro hechizo que después guardarás en un frasco para utilizarlo en el momento oportuno. También son ellos los encargados de darle al juego un toque de humor, ya que actúan y se mueven como si fuesen una tribu de nietos bastardos de Buster Keaton.

En lo que a jugabilidad respecta, *Giants* roza la perfección. Aunque te suene tópico, los principiantes pueden jugar a él sin necesidad de dejarse las neuronas descifrando un interfaz laberíntica y los jugadores avanzados siempre encuentran retos a la altura de su capacidad.

Tomando el control

Cuando probé por primera vez, jugando con los Meccaryns, todo era tan intuitivo que apenas hizo falta consultar los controles. A medida que avanzas en el juego cada vez dispones de más opciones (selección de armamento acumulado, movimientos nuevos...), pero lo realmente difícil es hacerte a la idea que controlamos un gigante del tamaño de un edificio de cinco pisos. La sensación de poderío y control que da mover a Kabuto mientras aplasta chozas como quien aparca piedrecillas del camino es formidable.

Las últimas dudas sobre si *Giants* puede o no convertirse en una obra maestra se disiparon en cuanto tuvimos la oportunidad de probar a fondo sus opciones multijugador. Valdrá la pena dedicarle unas cuantas tardes de otoño a su *deatmatch* o a su brutal modo de destrucción total e indiscrimi-


Cazador blanco, corazón negro. O gris oscuro.

Giants es como la vida misma: casi todo vale y el juego sucio se premia

LA MÚSICA DEL AZAR

En el apartado sonoro *Giants* ha querido pisar sobre seguro y ha contado con un colaborador de lujo, el mismísimo Mark Snow. Si no te es demasiado familiar el nombre quizás te suenen un poco más títulos de series de televisión como *Expediente X*, *Millenium* o *Nikita*. Todas tienen algo en común: Mark Snow firmó sus bandas sonoras. Ahora, este geniecillo de las atmósferas lúgubres (seis nominaciones a los premios Emmy le contemplan) ha decidido dar el salto a la industria del entretenimiento interactivo. Los resultados valen tanto la pena que hasta Font ha dejado de escuchar su CD de cantos nupciales de la orca asesina y se administra una dosis diaria de *Giants* entre oreja y oreja.



Este personaje es un Smartie. Y uno muy gracioso.



Los arbustos sagrados nos permitirán acercarnos al enemigo sin ser vistos.



Los Smarties son eficaces pero un poco perros. Deberás entrenarles o no darán un palo al agua.

Una buena secuencia de vídeo para darse un respiro.

LOS REYES DEL MANGA TOCAN CANCIONES DE AMOR

Si tuviste la desgracia de nacer en los 70 (ya sabes, la crisis del petróleo, los pantalones de campana y la fiebre tecnopop) seguro que no hay que preguntarte quién es tu gigante preferido: Seguro que su nombre es Z, Mazinger Z, ese coloso de metal creado por el doctor Kabuto y pilotado por su sobrino Koji.

Los desarrolladores de *Giants* sí que fueron niños en los 70, y tal vez por eso su gigante solitario se llama, precisamente, Kabuto, en homenaje a una de las series japonesas más populares de la historia de la televisión. Mazinger, el robot de las sienes puntiagudas, nació en 1972, fruto de la mente del dibujante de manga Go Nagai, y dedicó sus siguientes diez años a luchar contra el malvado Doctor Infierno en las pantallas de medio mundo. Entre los personajes secundarios que ayudaron a que la serie se convirtiese en todo un mito destacaban el barón Ashley (con la cara partida en dos mitades, una masculina y otra femenina) y la elegante robot Afrodita A, que lanzaba mísiles con los pechos.

nada, pero si tuviésemos que seleccionar uno de los modos, tal vez nos quedaríamos con el que consiste en capturar al Smartie que hace de abanderado, muy divertido y extraordinariamente competitivo. Para que te hagas una idea, imagínate La Isla habitada por dos facciones que deben construir bases y para ello necesitan enrolar unos cuantos Smarties en su partida de obreros. El problema es que estas minúsculas criaturas son tan escasas como las discotecas en El Vaticano, así que para conseguir unos cuantos debes atacar la base rival y secuestrar a los de tu enemigo.

Casi entran ganas de pasarse horas contemplando los efectos de luz en el mar

Y eso fue precisamente lo que hice en mi primera partida de prueba en este modo de juego. Fue un duelo en la cumbre: Sánchez- Font, un enfrentamiento ya clásico en la redacción de Game Live y en el que suelen saltar chispas. Font dirigía a las piezas azules y yo a las verdes, y créeme si te digo que no tardé más de treinta segundos en decidir que necesitaba un Smartie nuevo y que donde podía encontrarlo era, precisamente, en la base de Font. Una rápida incursión me sirvió para secuestrar a la criatura, pero en cuento volvía con mi botín vi como se desplegaba un menú que me indicaba que ¡el perverso Font había secuestrado al Smartie de mi base! Empate a uno.

Lo bueno de los modos multijugador de este tipo es que sus reglas son muy parecidas a las de la vida real: Todo vale y se premia el juego sucio. Si eres de los que creen en la caballerosidad y estás decidido a jugar a esto con el lirio en la mano, hazte a la idea de que tus rivales no sólo van a ganarte. También van a reírse. Así que juega sucio, hermano, y si te toca enfrentarte a Kabuto, ese gordo tragaldabas, déjale sin comida, aunque para hacerlo tengas que arrasar media isla o producir catástrofes naturales para que quede atrapado en un islote rodeado de aguas profundas.

Por si no te lo había dicho, éste es un juego muy bueno, y más vale no perderlo de vista. Seguro que a más de uno ya le tiemblan ratón y teclado y tiene el dedo índice en tensión. Menos mal que falta poco, y que esta vez la satisfacción a nuestras expectativas va a ser gigantesca.





SACRIFICE

Prepárate para la más absorbente y feroz sesión de estrategia de tu vida. Dave Perry te ofrece un altar y pone a los dioses de tu lado. **A partir de ahora todo depende de ti, recolector de almas**.

Por J. Font

Dave Perry y su compañía, Shiny Entertainment, debutan en el género de la estrategia a gran escala con este juego de diosecillos revoltosos que resuelven sus desavenencias a conjuro limpio. Por esta vez, Perry y los suyos han optado por trabajar de forma silenciosa y discreta, tal vez escarmentados por el ejemplo de *Messiah* (que estuvo a punto de convertirse en El Juego Cien Mil Veces Anunciado y Jamás Editado), así que muy poco hicieron público de este juego hasta la pasada ECTS de Londres. Mes y medio más tarde, el juego ya casi está en la calle. Y tiene números para convertirse en la grata sorpresa del año.

Aunque se han cambiado de género (Shiny destaca como autora de juegos de acción extravagantes y divertidos, como *MDK* o *Messiah*), la compañía ha optado por emplear el mismo motor que tantos quebraderos de cabeza dio con *Messiah*, el RT-DAT. La novedad es que han subido al barco tripulantes tan cualificados como el diseñador de niveles Eric Flannum, todo un veterano de la estrategia en tiempo real que ganó sus medallas con *Warcraft II*, *Diablo* y *StarCraft*. La imaginación y el sentido del humor han hecho el resto.

Que baje Dios y lo vea

La historia narra las desavenencias entre cinco dioses menores sobre el modo en que se debe gestionar sus reinos. El que venza en el conflicto que les enfrenta podrá aspirar a moverle la silla al Creador, algo que también intentaban los sacrílegos personajes de *Messiah*. Lo malo es que no resulta fácil conquistar el reino de tu vecino cuando no puedes intervenir directamente. Y aquí es donde entras tú,

Te convertirás en un humilde servidor de los dioses. ¿Aceptas tal humillación?



Las secuencias de vídeo están generadas por el motor gráfico del juego.



Si no puedes robarles el corazón, al menos róbales el alma.

INFO

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Shiny Entertainment
EDITOR:	Virgin Interactive
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

No pierdas de vista este juego, porque puede ser de aquellos que por sí solos revolucionan un género. Ideas y originalidad le sobran y seguro que atrae a muchos partidarios de la acción directa. Lo que no queda tan claro es qué va a parecerles a los seguidores de los ETR de toda la vida.



Los Sacs-Doctors son los encargados de llevarle nuevas almas a tu dios.



¿Quieres moverte con rapidez? El teletransporte es rápido, limpio y no utiliza combustible fósil.

El Altar es la pieza clave de la partida. Ofrecer sacrificios es la mejor manera de destruirlos.

Diferentes manantiales te proveerán del único recurso que necesitas: el Maná.

Se trata de atacar al enemigo para destruir sus altares y hacerte con sus fuentes de Maná

que eres el sumo sacerdote del culto a uno de los dioses. Cada vez que entres en reino ajeno, tu protector te dará criaturas y trucos mágicos para que lleves a cabo tus objetivos. Los reinos están formados por una especie de islas flotantes y están ambientados de distinto modo según el dios que los rige, así que vas a encontrarte un poco de todo, desde una especie de Antártida, solitaria e inhóspita, a un tórrido desierto en el que alguien debería instalar aire acondicionado.

Aunque insistimos en que se trata de un juego de estrategia, en *Sacrifice* no se trata de reunir un grupo de hormigas obreras que te construya edificios y desarrolle tu árbol tecnológico. Aquí el Maná cae del cielo. Bueno, más exactamente, aparece en un altar o brota de una serie de manantiales esparcidos por el escenario. Con él puedes generar criaturas y, una vez las tienes, atacar al enemigo para hacerte con sus manantiales y destruir su altar.

El escenario está lleno de fuentes libres de las que cualquiera puede recoger Maná, y tú debes convertirlas en exclusivas construyendo monolitos junto a ellas. Otra forma de crear acólitos es la posesión de almas. Durante y al finalizar los combates, puedes dedicarte a recolectar unas cuantas. Las de tus criaturas fallecidas en heroico combate se recuperan pasando cerca de ellas, pero para obtener las del enemigo debes emplear la magia e invocar a los ínclitos Sacs-Doctors, que se dedican a capturar las almas y llevarlas en presencia de tu dios. Él da el aprobado para que las utilices en la creación de nuevas unidades.

Los Sacs-Doctors también son los encargados de acabar con el altar enemigo al sacrificar en él a alguna de tus criaturas. Se trata de un ritual cruel pero divertido, con danza incluida. La lástima es que se cancela automáticamente si uno de los Sacs-Doctors muere antes de que finalice. A Dave Perry le gusta comparar el juego con el ajedrez: «El Altar sería el rey con el que hay que acabar, y tu personaje la pieza más poderosa: la reina». Las recuperaciones del Maná vienen dadas por la proximidad a los manantiales. Cuando te alejas de ellos debes emplear los Manahoar, personajes que te abastecen de Maná en el campo de batalla y cuyo número va directamente ligado a la velocidad de recarga. Existen otros elementos, como unos altares portátiles llamados Srime, que te permiten llevar a cabo sacrificios lejos de tu altar o de los manantiales.

Acción desbocada

Las partidas son un constante toma y daca. El número limitado de almas (y por tanto de unidades) hace que las batallas se sucedan y las retiradas estratégicas estén al orden del día. Más que un profundo diseño estratégico, necesitarás nervios de acero y buenos reflejos para tomar las mejores decisiones lo más deprisa posible. Para ello, Shiny ha desarrollado una interfaz simple que permite una amplia perspectiva del campo de batalla para que así puedas asignar órdenes en poco tiempo. Un minimapa, el estado de tu personaje, la magia disponible y una caja de personajes seleccionados son los únicos elementos que tienes a la vista. Con un simple clic sobre una criatura accedes a un menú desplegable con las tácticas avanzadas.



La ambientación es muy variada: desde el frío hielo a los cálidos desiertos, pasando por la verde y fértil campiña inglesa.

para que se recupere, ya que, de lo contrario, acabará la partida.

Si hay algo con lo que se puede contar en casi cualquier título de Shiny es una ambientación divertida. Y la de *Sacrifice* lo es, hasta el punto que muchas veces creerás estar viendo una versión 3D de alguna delirante película de dibujos animados europeos. Los escenarios tienen un aire simpático y amable, con sus colores vivos y su sinuoso diseño. Eso sí, son tan grandes y laberínticos que te verás obligado a destinar unidades a la defensa de tu altar y tus monolitos a nada que te alejes un poco, por mucho que tengas la posibilidad de teletransportarte. Las animaciones que enlazan una misión con otra no son prerrenderizadas, sino que las mueve el mismo motor gráfico del juego, lo que da una agradable sensación de continuidad narrativa.

El juego tiene cincuenta magias distintas entre las de tu personaje y las que pueden utilizar algunas criaturas. En cada una de las 49 misiones, divididas en cinco campañas, tu personaje podrá utilizar hasta nueve magias. Éstas, al igual que las criaturas, te vienen dadas por el diosecillo al que sirves. A medida que entres en batalla, tu personaje adquirirá experiencia, lo que le permitirá acceder a magias tan poderosas que hasta dan un completo control de las fuerzas de la naturaleza. En partidas multijugador, actuar así evita el siempre molesto campismo; no vale la pena quedarte quieto esperando que tus rivales se espanzurren entre ellos para luego darles el golpe de gracia, ya que si lo haces apenas acumularás experiencia y cualquiera será más poderoso que tú. Shiny ha diseñado un juego de estrategia a cara de perro en el que de nada sirve defender tu portería y jugar al contraataque. No seas cobarde, es recibiendo heridas como se consiguen medallas.

El papel de tu personaje en las batallas es dar apoyo a las criaturas a cierta distancia y recuperar sus almas una vez fallecen. Si muere, debes llevar su alma cerca de algún altar o monolito

Dinamismo frenético

Sacrifice es un juego lleno de conceptos nuevos que dan un giro importante a la idea de estrategia que hasta ahora teníamos. Una idea original, sencilla en su ejecución, ha acabado produciendo un juego de un dinamismo frenético en el que los planteamientos de batalla se hacen virtualmente infinitos.

Su peor enemigo puede ser la potencia del equipo que hace falta para poner esto en marcha. Un PII a 300 MHz con una aceleradora 3D «decente» es la propuesta de Dave Perry para que *Sacrifice* sea jugable, pero habrá que ir mucho más arriba para poder disfrutar de todo su esplendor. Además, el uso de una perspectiva en tercera persona muy próxima al combate (algo que ya aparecía en títulos como *Battlezone* o *Ground Control*) molestará a los puristas de la estrategia, acostumbrados a los planos isométricos que dan un control mayor de la situación y evitan que las batallas acaben degenerando en incomprensibles partidos de rugby. *Sacrifice* ha optado por el gran espectáculo y por los primerísimos planos de extrañas criaturas descalabrándose y mordiéndose el cuello mutuamente. La única perspectiva general es la del mapa, y nosotros empezamos a preguntarnos si será o no suficiente.



MEJOR JUEGO DE LA ECTS

Mientras que *Diablo II* se llevó el galardón al mejor juego del año, el título de mejor juego de la ECTS recayó en manos de *Sacrifice*, justo premio a la novedad que más nos llamó la atención en Londres junto a *Giants*, *Oni* y *Mafia*.

La feria fue una nueva oportunidad de comprobar que el futuro está en la Red, y que los juegos con buenos modos multijugador y opciones *on line* creativas cuentan con el favor de los expertos. Es el caso de la expansión de *Everquest*, titulada *The Scars of Velious*, o de *Rune*, un juego de ambientación medieval con el motor gráfico de *Unreal*.



No admitas los sacrificios en tu altar o acabarás despedido y en la cola del paro.



Serás capaz de hacer conjuros tan chulos que tu abuela estaría orgullosa de ti.



Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

Por E. Artigas "Tuck"

***CFS 2* está a punto de alzar el vuelo** con la intención de llegar más alto que el ya algo renqueante *CFS*. Esta vez, Microsoft parece venir al picnic con la mochila cargada de sorpresas, **lo nunca visto en ningún simulador anterior**.

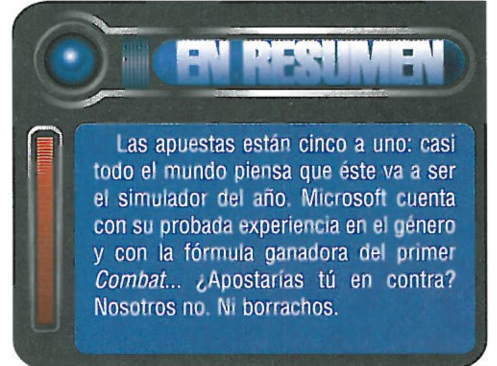
El éxito del primer *Combat Flight* dejó a muchos pilotos de joystick con ganas de seguir volando. Las modificaciones que han ido apareciendo en Internet han servido para aplacar algo la sed, pero una actualización era lo que realmente todos esperábamos. Hace más de un año, Microsoft tomó la decisión de trabajar en un nuevo *CFS* aprovechando el motor gráfico de *Flight Simulator'2000*. El resultado está a punto de ver la luz, y promete recoger la esencia de los viejos simuladores, pero con gráficos dignos del momento y una jugabilidad reforzada.

Estamos en 1942 y nuestro avión de combate sobrevuela un océano Pacífico en el que japoneses y norteamericanos se juegan las habichuelas. Podemos unirnos a cualquiera de los dos bandas, ya que elegiremos entre cuatro cazas americanos (F4F Wildcat, P38 Lightning, F4U Corsair y F6F Hellcat) y tres japoneses (un N1K1 y dos variantes del famoso caza Zero), todos ellos aviones de hélices. La interfaz es rica en pantallas narrativas con estética de cómic que te ayudarán a ponerte en situación y hasta te darán un poco qué pensar, sobretodo en momentos tan traumáticos como aquel en que te rapan al cero poco después de reclutarte.



INFO

GÉNERO:	Simulador de vuelo
DESARROLLADOR:	Microsoft
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Las apuestas están cinco a uno: casi todo el mundo piensa que éste va a ser el simulador del año. Microsoft cuenta con su probada experiencia en el género y con la fórmula ganadora del primer *Combat*... ¿Apostarías tú en contra? Nosotros no. Ni borrachos.

Despegue inmediato

Pero no perdamos el tiempo hablando de cortes de pelo y empecemos a volar. Estás en el aeródromo de una base americana o japonesa en algún lugar del Pacífico. A partir de aquí, por poco que te gusten los simuladores, es muy probable que no tardes en quedarte pegado al *joystick*. Todo, empezando por cómo suena el motor al encenderse, contribuye a que te pongas en situación. Seguro que hasta notas una gota de sudor frío en el extremo de la columna vertebral.

Aumenta la potencia y prepárate para ver lo que es bueno: mientras corres por la pista de arena, las suspensiones se retraen con los baches. La sensación de pilotar un refinado armatoste de varias toneladas es de lo más real. A estas alturas, puede que *CFS 2* ya te haya atrapado.

Durante el despegue deberás recoger el tren de aterrizaje. Esta sencilla y precisa operación servirá para recordarte que éste es un simulador serio. Hasta el menor detalle ha sido tenido en cuenta y recreado casi a la perfección. Ahora sobrevuelas una de las múltiples islas coralinas del Pacífico. El agua cristalina y las playas de arena blanca parecen tan reales que te entrarán ganas de saltar en paracaídas a darte un chapuzón.



Disfrutando de un plácido día de verano a bordo de nuestro P-38.



AGM2 ZERO

AGM5 ZERO



F4U-1A CORSAIR



FGF-3 HELLCAT

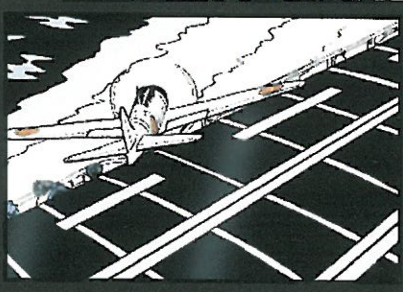


F4F-4 WILDCAT



Tu amenaza más inmediata podría ser el otro avión que se acerca







El modo de vuelo libre no tardará en saberte a poco, enseguida empezarás a explorar el menú y seleccionar alguna de las misiones de entrenamiento. Te exigirán algo de tiempo, pero en cuanto hayas aprendido una serie de trucos, dirígete al modo de combate rápido, selecciona tu avión y el del enemigo y ¡a combatir! Es un estupendo aperitivo que te permite disparar contra muchos aviones, desde el C-47 de transporte hasta los cazas más ágiles. El siguiente paso será, sin duda, enrolarte en algunas de las misiones sueltas que reproducen batallas históricas. Muchos ases de la aviación recibieron su bautismo de fuego en enfrentamientos así, y algunos de ellos, como Joe Foss o el ya fallecido Saburo Sakai, han colaborado en la creación de *CFS 2*.

El único problema es que no son misiones dinámicas, así que acabarás aprendiéndotelas de memoria. En cuanto lo hagas, puedes probar el completo planificador de misiones, que te permitirá instalar las largas campañas del primer título e incluso diseñarte tus propios escenarios y objetivos. El planificador será de muy fácil uso, no como sucedió en *CFS*, así que en cuestión de un par de meses, las páginas web dedicadas a este simulador estarán llenas de muchísimas misiones, históricas o no, creadas por aficionados de todo el mundo.

CFS 2 satisfará tanto a novatos como a expertos

Alicientes para dar un paseo por la Red seguro que no van a faltarte, ya que también podrás encontrar montones de nuevos aviones pilotables, empezando por cualquiera de los que aparecían en *CFS* y *Flight Simulator'98* o *2000*, y muchos nuevos añadidos, como cabinas, camuflajes, texturas, escenarios, mapas o sonidos. Todo esto va a ser coordinado desde la comunidad virtual de seguidores de *Combat Flight*, que tiene su sede en www.combatfs.com y que ya está esperando *CFS 2* con el babero puesto.



¿Quién dijo difícil?

Pero tarde o temprano deberás entrar en harina y atreverte con el modo estrella del juego: la campaña, un repaso en profundidad a la guerra del Pacífico vista desde el aire y siguiendo una exigente estructura de misiones. Superar una de ellas y pasar a la siguiente no tiene mucho secreto, basta con sobrevivir y llegar cerca de la siguiente base, da igual si derribas pocos o muchos aviones o si eres o no un maestro en los aterrizajes. Pero claro, sólo los más valientes y arriesgados tendrán recompensas en forma de medallas y ascensos.

Al entablar combate, lo más probable es que, según cómo sea tu PC, se te reduzca considerablemente la tasa de *frames*. No pasa nada, modificando un poco la configuración de gráficos (esto se podrá realizar en pleno vuelo) recuperarás la suavidad de manejo como si nada.

Por suerte para muchos, *CFS 2* no pedirá tanta máquina para funcionar bien, como lo hace *Flight Simulator'2000*. Eso sí, en las batallas aéreas con muchos aviones en vuelo se notarán ciertas dificultades de velocidad. Tal vez haya que experimentar un poco con las configuraciones de gráficos, pero no se tardará en encontrar el ajuste adecuado, para que se luche sólo contra el enemigo y no contra la falta de *frames*.

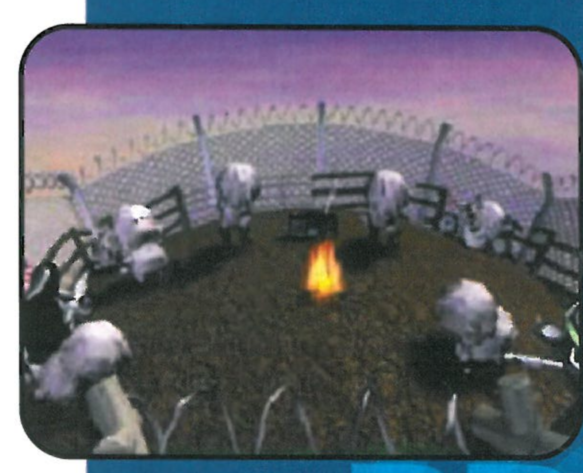
Otro detalle que sin duda agradecerás es que el modelo visual de daños ha mejorado con respecto a *CFS*. Verás agujeros de bala en tu avión, piezas desprendidas, partes arrancadas violentamente...

Las condiciones metereológicas también han sido cuidadas especialmente. En este apartado se nota que *CF 2* es primo hermano del espléndido *Flight Simulator'2000*, y podrás experimentar cómo afectan al manejo de tu aparato las nubes y turbulencias.

De hecho, podrás hacer poco más o menos lo que quieras. Y ahí está el principal peligro de este juego: en cuanto caiga en tus manos, olvídate de tu vida privada, tu familia o tus amigos. *CFS 2* va a secuestrarte, y en cuanto aprietes la opción "Volver a volar" muy pocos segundos después de acabar una partida, sabrás de qué estamos hablando.



SHEEP



Gracias a Minds Eye, las ovejas están a punto de convertirse en el sabor del mes. ¿Quién dijo que pastorear rebaños era aburrido? Patrañas, eso sería antes de la revolución digital.

Por J. Font

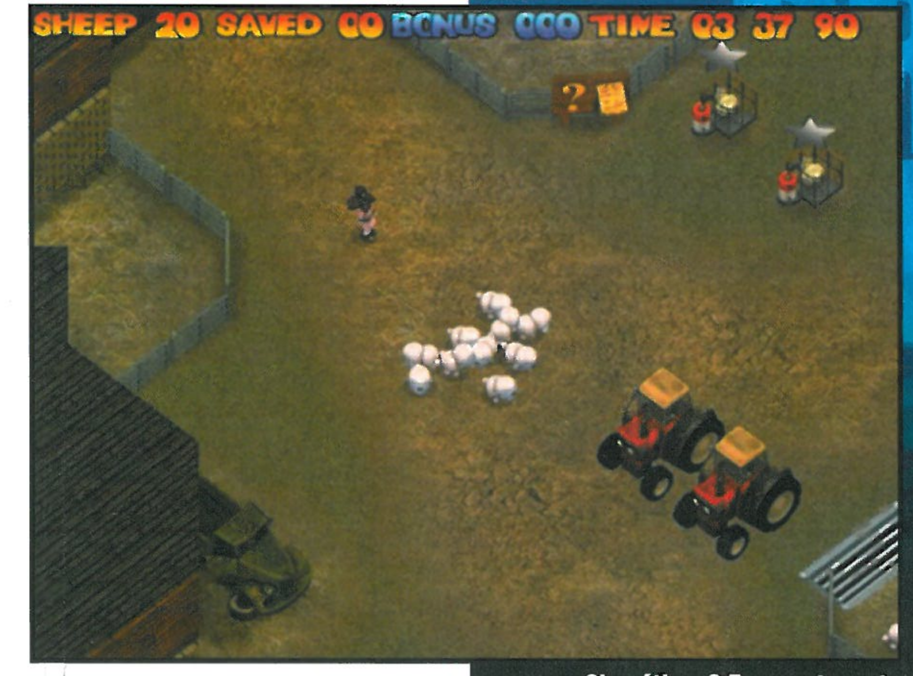
Hasta hace muy poco, Mind Eyes se dedicaba a realizar trabajos de animación para otras compañías. *Combat Chess* supuso su debut en el mundo de los juegos de ordenador. Era un simulador de ajedrez más bien convencional, pero los múltiples renderizados de las piezas sobre el tablero demostraban que esta empresa tiene un acusado sentido de la estética. A este trabajo le siguieron adaptaciones de otros juegos de tablero como *Monopoly World Cup France 98* y *Stratego*. Con *Sheep,* se han decidido ha asumir todo el proceso completo de desarrollo de un juego, desde las animaciones y escenarios al argumento, pasando por la inteligencia artificial. Aunque suene extraño, lo protagonizan un puñado de ovejas, esos seres que solemos utilizar para hacernos jerseys. Lo que tenemos entre manos no es más que una versión beta que todavía puede ser mejorada en algunos aspectos, pero nos parece más que suficiente para valorar las originales ideas del juego y troncharnos de risa con las continuas estupideces de nuestro rebaño.



GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Minds Eye/Empire Interactive
EDITOR:	Planeta De Agostini
DISPONIBLE:	Noviembre



El soberbio desarrollo de la estupidez artificial de los personajes es lo que hará realmente grande a este plataformas tan completo como atípico. Para cuidar de tu rebaño van a ser mucho más útiles la imaginación y el sentido del humor que la habilidad manual.



¿Simpáticas? En cuanto se te escapen por decimocuarta vez, aprenderás a odiarlas.

A.I. versus A.S.

Sheep es un juego de plataformas puro y duro. De entrada, podría parecer un insulto a la inteligencia de nuestros lectores dedicarle más de media página si no fuera porque... es terriblemente divertido. El punto de partida ya se las trae. ¿Verdad que siempre sospechaste que las ovejas son en realidad alienígenas disfrazados, como Epi y Blas y algún que otro ministro? ¿No? Pues sí, lo son. Alguien las puso en la Tierra para que observasen el comportamiento de nuestra especie, pero son tan estúpidas que han olvidado por completo su objetivo y se dedican a comer hierba y olisquear florecillas. El juego empieza cuando a las ovejas alienígenas les da por recuperar a sus



Libera los botones y sienta una oveja encima para abrir la puerta del camión. Perderás una oveja pero saldrás airoso del nivel.



En *Sheep* las trampas abundan tanto como en las partidas de póquer con pistolas sobre la mesa.



Piensa por ellas. Las pobres necesitan que las vistas y les des de comer.



Guiar ovejas puede ser un perfecto entrenamiento para aquellos que se planteen hacer carrera política.

congéneres, así que abducen a cuatro personajes (dos de ellos humanos y dos perros), para que lleven a cabo la difícil misión de agruparlas y llevárselas de vuelta.

A partir de aquí, deberás recorrer con ellos los siete mundos que los desarrolladores han creado para albergar las correrías de los rebaños. Cada pastor cuenta con sus propias características, que afectan de manera directa al juego. Además, existen cuatro tipos distintos de ovejas, cada una con sus propias características. En cada nivel, puedes escoger el tipo de ovejas que quieres salvar y debes conseguir que un número mínimo de ellas llegue a buen puerto. Además de las múltiples trampas de los escenarios y el comportamiento irracional de las susodichas, deberás luchar contra el cronómetro.

Los desarrolladores del juego han empleado cierto tiempo en estudiar el comportamiento de las ovejas para llegar a la conclusión de que son seres de lo más estúpido. A partir de esta premisa han optado por desarrollar la denominada estupidez artificial, que es la que rige el comportamiento de sus bolas de lana virtuales. Esta especie de contrainteligencia es la que hace que los



rebaños tengan un comportamiento del todo ajeno al peligro que les rodea. Por mucho que las cuides, ellas no puede evitar acercarse adonde no deben, o separarse del rebaño y perderse. También son muy sensibles a los estímulos acústicos, ya los crees tú o cualquier otro personaje u objeto. A veces se asustan y otras se quedan como hipnotizadas. Lo dicho: rematadamente estúpidas.

Para influir en su comportamiento y llevarlas por buen camino, debes utilizar todo tipo de recursos, desde el sigilo a dosis razonables de violencia. Algunos ítems te ayudan a ganarte su obediencia y hasta insuflar algo de sentido común en sus estúpidas mentes.

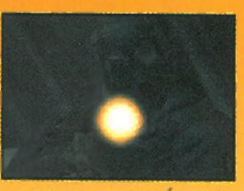
Sheep es un juego rico en situaciones curiosas. Si encuentras un radiocassete, las ovejas se apiñarán a tu alrededor mientras dure la música, si dejas un caramelo acudirán golosas a lamerlo. Uno de los escenarios es una hilarante parodia de la cubierta del Titanic, otro recuerda al juego de plataformas clásico por excelencia, *Space Invaders*. Todo es excesivo y delirante, y la forma de progresar en el juego consiste en ir recogiendo ítems extrañísimos y buscar la forma de usarlos como medio de que las unidades de tu rebaño no enfilen el camino del matadero.

Los desarrolladores han dedicado su tiempo a estudiar el estúpido comportamiento de las ovejas

Minds Eye está estudiando la posibilidad de incluir un apartado multijugador. En él podrán enfrentarse dos jugadores que, además de salvar a su rebaño, podrán interferir en la marcha del otro, a base de espantar a las ovejas y descarriarlas. *Sheep* parece uno de esos juegos que, lejos de impresionar por su calidad gráfica, cautiva por la sencillez y la cantidad de diversión que produce. Lejos de la sofisticación de plataformas como *Heart of Darkness* o *Abe's Odissey*, *Sheep* apuesta por avanzar algo más en la seda de la jugabilidad inmediata y se olvida de demostraciones de poderío tridimensional o coqueteos con el género de acción y aventura.



ANÁLISIS A LA CONTRA



¿Crees que esto de analizar juegos es mucho más fácil de lo que parece? ¿Qué tú lo harías mejor que cualquiera e nosotros? ¿Crees que *Midtown Madness 2* merecía al menos medio punto más? ¿Que ni *Crimson Skies* ni *Metal Gear Solid* están a la altura de *Baldur's Gate 2*? Pues nada, nada, no te muerdas la lengua, en GL estamos dispuestos a publicar tus ANÁLISIS A LA CONTRA, especialmente si están escritos con gracia y cargados de argumentos. Hombre, ya puestos a pedir, podrían ser también textos breves (no más de un folio) y dedicados a alguno de los juego que analizamos en este número. Pero si prefieres enviarnos un contraanálisis de *Pong* o *Tetris*, a lo mejor también te lo publicamos.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



"Vale tío, la verdad es que os lo habéis currado".

Nunca tan pocos hicieron tanto. En apenas treinta días, este puñado de valientes ha sacado a flote el número uno de Game Live, la revista de juegos de PC que va a comerse el mundo crudo y con patatas. A continuación te explicamos, así a grandes rasgos, la difícil génesis de este milagro cotidiano.

Faltan cuatro semanas:
Game Live funciona como una máquina perfectamente engrasada. Dedicamos casi un cuarto de hora diario a reflexionar sobre los textos que tarde o temprano escribiremos. El resto de la jornada discurre plácidamente entre maratones de *Quake 3 Arena* (Sánchez, algún día pagarás tus múltiples felonías y pirulas) y descargas de archivos MP3.

Faltan tres semanas:
Alguien insinúa que tal vez empieza a ser hora de ponernos manos a la obra. Después de todo, lo de hacer una revista iba en serio. Lástima que todos los ordenadores estén ocupados descargando imágenes de escritorio de *South Park* desde sweeet.com. La de Kenny sin capucha se nos resiste.

Faltan dos semanas:
Font ha vuelto. Insiste en que estuvo en la sede de Ubi Soft , jugando a la beta de *Pro Rally 2001* y entrevistando al equipo de desarrollo. Nadie cree una palabra. Además, estamos demasiado ocupados buscando al prolífico Sánchez, que al parecer aprovechó el cambio de guardia para huir a Madrid.

Falta una semana:
¡También Sánchez ha vuelto! Esto sí es un equipo, y no la selección española de hockey hierba. Parece que nuestro muchacho tomó el puente aéreo para jugar a *Blade* en los cuarteles generales de Rebel Act Studios. Bien por él.

Hora cero:
Escenas de histeria, textos que llegan a escasos segundos del cierre, editores que se esconden en el microondas. En fin, una redacción funcionando a pleno rendimiento. En cuanto esto pueda darse por cerrado descorcharemos una monumental botella de Segura Viudas. Ya casi lo tenemos. Era un plan descabellado, muchachos. Pero funcionó.

JUGADORES HABITUALES

J. NAVARRETE

M. ECHARRI

J. FONT

S. SÁNCHEZ

J. MONCAYO

E. ARTIGAS

G. MASNOU

E. MOREAU

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Este mes conseguimos recuperar la fe en el rol digitalizado gracias a *Baldur's Gate 2* y volvemos a volar joystick en mano con *Crimson Skies*. Lástima que el infausto Kao the Kangaroo apareciese a traición, a finales de septiembre, para entriar un poco los ánimos y recordarnos que no es software de lujo todo lo que reluce.



EL BUENO

Crimson Skies, *Baldur's Gate 2*, *Blade* y *Metal Gear Solid* eran el cuarteto de ases que se disputaba nuestra portada. A última hora, hemos apostado por el juego de acción de Microsoft por su incuestionable jugabilidad y ese aire de aventura canalla a lo Errol Flint que nos tuvo varios días colgados del cielo (¡en pleno cierre!) y con las gafas de piloto junto al teclado.



EL FEO

El momento cumbre de *Metal Gear Solid* es la aparición de nuestro feo con clase del mes, ese Ninja azulgrana, primo hermano de Spiderman, que viste unos espantosos leotardos y ni siquiera se avergüenza de ello.



EL MALO

De entre la treintena larga de novedades que han caído en nuestras manos este mes hay algunos que, para qué engañarnos, no nos han gustado. Aun así, se acerca la Navidad, y los juegos pésimos escasean. De entre lo peor del mes, la palma se la lleva *Fort Millenium*. Más bien sosete, la verdad.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

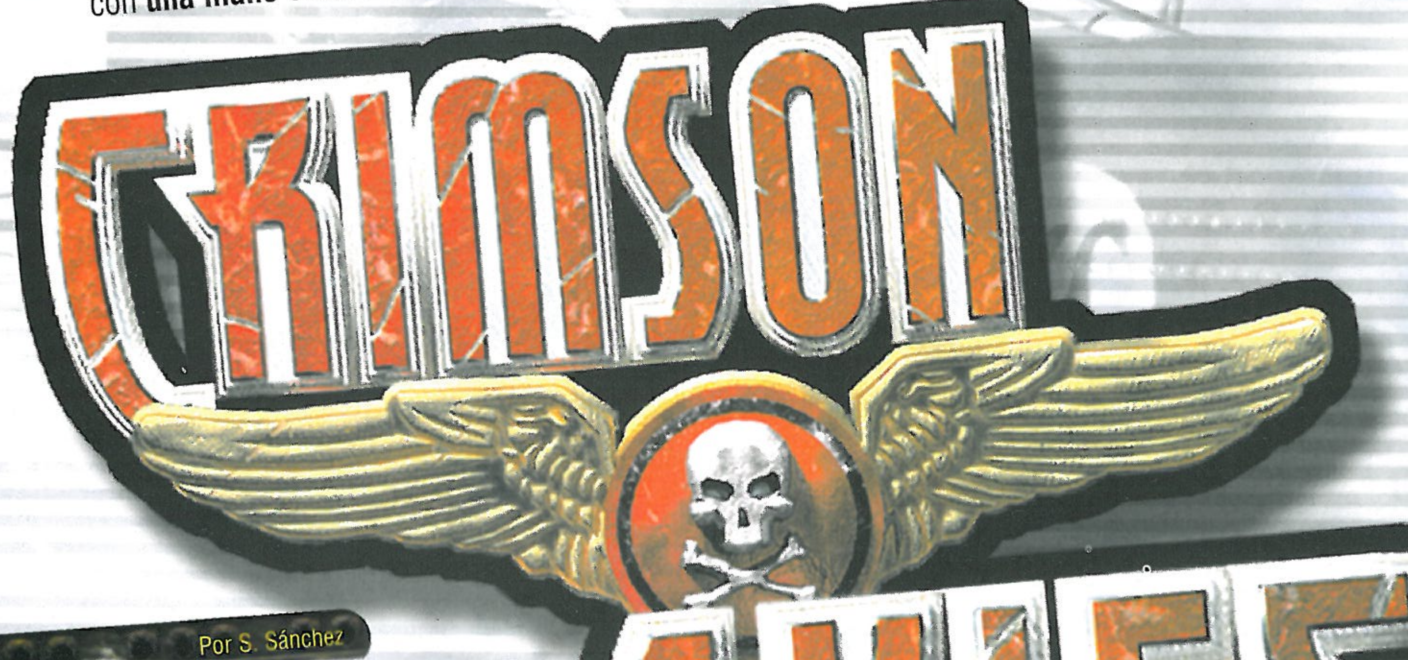
2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



DESARROLLADOR: Microsoft/Zipper Interactive • **EDITOR:** Microsoft • **GÉNERO:** Acción/Simulación • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

En la dimensión paralela creada por Zipper Interactive nunca existieron los felices años veinte. Este juego los describe como un época de caos y violencia, un periodo ideal para piratas aéreos: tipos que, con **una mano en la ametralladora y otra en la botella de champán, dominaban el cielo carmesí.**



Por S. Sánchez

Permíteme que aproveche estas líneas para reivindicar un despacho propio. Desde que empecé a trabajar en la revista, la gente no deja de echar un vistazo a la pantalla de mi ordenador cada cinco o diez minutos. Y claro, es imposible concentrarse cuando asoman tres cabezas sobre tu hombro y alguien murmura: "Pues tiene buena pinta este juego, ¿no?", "¡¡No, por ahí no!!" o "¿Por qué no pruebas esto?". Créeme cuando te digo que uno acaba sin saber por dónde va y si está disparándole a un marciano o a una viejecita que cruzaba por la pantalla.

Pero nada en comparación con lo que me ha pasado mientras analizaba *Crimson Skies*. He perdido la cuenta de la gente que se ha acercado a curiosear y preguntarme si estaba jugando o no a un simulador de vuelo ("Pues no parece tan difícil, ¿verdad?") y si los avioncitos eran de la primera o la segunda guerra mundial. Todo el mundo quiere saber de qué demonios trata, cómo se dispara y cuántos botones hacen falta para que tu avión vuele sin problemas.

Es curioso, pero *Crimson Skies* despierta la curiosidad y hasta la simpatía de casi cualquiera que se acerca a echarle un vistazo. Me temo que la razón es que no tiene la apariencia de un verdadero simulador de vuelo, aunque podríamos discutir días enteros sobre si lo es o no. Lo que está claro es que no pierde de vista que en un juego de acción trepidante hay que luchar contra el enemigo y no contra el teclado. Aprenderse de memoria un manual de 150 páginas y combinar series de 20 botones tendrá mucho mérito, pero no todo el mundo considera divertidas este tipo de cosas.

"Estos aviones deben ser de poco antes de la guerra del 39", afirma el entendido de





turno (siempre hay alguno). Y el caso es que tiene razón... a medias, porque el juego está ambientado en el lejano 1937, pero no en este mundo, sino en una especie de dimensión paralela cuya historia se parece a la nuestra.

Vayamos por partes. Resumir el argumento de *Crimson Skies* diciendo que es una historia de piratas del aire que aportan, a tiro limpio, un poco de sentido común a un mundo caótico sería algo injusto, pero ahí queda el dato. Claro está que en *Crimson Skies* hay mucho más, y seguro que eso se debe, en gran medida, a que antes del juego de ordenador ha habido un excelente *Crimson Skies* de tablero creado por FASA (los autores de *Battle Tech*). De hecho, es tan popular en Estados Unidos que incluso existe una colección de miniaturas dedicadas a él y alguna que otra novela con los pilotos del juego como protagonistas.

Tanta literatura deja su poso, y por eso la conversión a juego de ordenador se beneficia de un argumento sólido y muy trabajado que te engancha desde la primera pantalla. Aunque el juego empieza a finales de los 30, la historia se remonta a diez años antes, cuando todo empieza a torcerse en los antes prósperos Estados Unidos. Un terrible conflicto entre regiones ha hecho que todas las comunicaciones terrestres queden cortadas y que la única vía de comercio y transporte de pasajeros sea la aérea. El ejército se ha convertido en una fuerza mercenaria que se vende al mejor postor y dos grandes facciones se enfrentan a muerte: el gran capital contra una alianza de cristianos y comunistas. Sin duda son buenos tiempos para los piratas del aire. Para piratas como nosotros.

Como se suele decir, a río revuelto, ganancia de pescadores. Y en el caso de *Crimson Skies*, los encargados de echar las redes son los Fortune Hunters, piratas voladores liderados por el bravo Nathan Zachary. Y ahí entramos nosotros, porque nos ha tocado el difícil papel de encarnar a este Don Juan del aire. Un personaje que no ha hecho más que acumular medallas desde que se convirtiera en piloto de combate a los 16 años. Tras participar en la Gran Guerra y luchar en el frente ruso, Nathan volvió a los Estados Unidos, donde su indignación por el abuso de poder de los ricos y privilegiados lo convirtió en un moderno Robin Hood. La única diferencia es que él se queda todo lo que roba a los ricos y se lo gasta en mejoras para su avión. Se tra-

ACADEMIA DE VUELO

Cómo sobrevivir a las primeras cinco misiones de *CRIMSON SKIES*

Las islas de Hawai son el escenario sobre el que realizamos nuestras primeras misiones. No son demasiado difíciles, así que vuela con la cabeza y no con los músculos.









1 La primera misión es un vuelo de reconocimiento. Cuando examines el punto 1 no hará falta que te adentres en la cueva, basta con pasar cerca. Sobrevuela el punto 2 y dispara al centro del puente. El atolón del punto 3 tiene una pequeña obertura. Es una buena entrada para lanzar a Jack a baja altura. Acaba con los pocos Medusa que aparecerán. Y listos para volver a casa.

2 Los británicos tienen buenos bombarderos, así que capturaremos uno en pleno vuelo. Si eres rápido, podrás acabar con dos de los Balmoral antes de que lleguen los escoltas. En la segunda oleada de cazas, tendrás la oportunidad de derribar a tu primer as: Sir Charles Emmet Winthrop. Cuando acabes con todos los aviones, vuela sobre el Balmoral restante para facilitar el abordaje.

3 Toca arrasar una base británica. Utiliza el Balmoral para hacerlo. Primero hay que destruir los globos de observación de la base para después acabar con los edificios. La mayor dificultad es alcanzar algún objetivo detrás del zeppelín enemigo. Puedes estar tranquilo, los refuerzos británicos no llegarán hasta la siguiente misión.



Imágenes como ésta son las que dan buena fama a los Fortune Hunters.

Otra de las conquistas de Nathan, todo un Casanova de altos vuelos.

Somos piratas, no acróbatas, pero dominar el avión siempre ayuda.

ta de un fuera de la ley seductor y alegre que roba casi tantos corazones como tesoros. De hecho, *Crimson Skies* recoge el espíritu de las antiguas películas de piratas, sólo que sustituye los galeones españoles cargados de oro por zeppelines.

Al abordaje

Pero vayamos a lo esencial: ¿cómo se juega a esto? Es sencillo, se trata de un juego de acción y aventura en el que debes realizar 24 misiones diferentes. No es un curso de pilotaje virtual ni una sucesión de campañas estratégicas, aunque sí te pide un cierto dominio de tu avión y algo de sentido común. Por ejemplo, atacar a uno de los zeppelines que surcan el cielo de América es toda una experiencia. Estamos hablando de enormes fortalezas voladoras repletas de helio y con la lona reforzada por una capa de tejido Kevlar, o sea, huesos muy duros de roer.

Los ataques a estos mastodontes deben realizarse al más puro estilo *Wing Commander*, eliminando primero los aviones que protegen a la plataforma de lanzamiento para luego centrarse en acribillar los dirigibles. También es muy útil destruir alguno de los motores, ya que eso permite inmovilizar el objetivo. Como todo buen piloto, confía en tu instinto y, eso sí, no olvides un detalle esencial: ni se te ocurra pasar entre un zeppelín enemigo y tu base de operaciones (el zeppelín Pandora), ya que verse envuelto en el fuego cruzado entre las dos naves es parecido a internarse en la Estrella de la Muerte, pero sin R2 reparando los desperfectos.

Los aviones que toman parte en la contienda poco tienen que ver con nada que haya conocido la historia de la aviación, aunque algunos recuerdan a los proyectos secretos de la Luftwaffe e incluso se utilizan nombres de compañías reales que sonarán a los buenos aficionados, como Focke-Wulf o McDonnell.

Podrás pilotar un total de 11 aviones distintos, aunque la mayoría de ellos no están disponibles al principio y tendrás que ingeniártelas para conseguirlos. Algunos podrás comprarlos con el dinero que ganes, otros los robarás directamente de sus hangares e, incluso, serás



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 16



4 Llegan los refuerzos, así que toca despejar la zona. Si no te sientes muy seguro, dale el Balmoral a tus compañeros y tú elige un Devastator. Te enfrentarás a los rapidísimos Peacemakers, así que elige quién quieres que esté en desventaja, tú o tus compañeros. Cuando acabes con los cazas, nos espera una mezcla de submarino y portaviones. Iría bien que conservaras los cohetes.

5 Los británicos se han mosqueado y nos toca proteger al Pandora mientras se encarga de recuperar el tesoro que habrás localizado en la misión 1. La clave de esta misión es no distraerse con las dos oleadas que intentarán alejarte del Pandora, sobre todo el as que aparecerá con el segundo grupo. Concéntrate en tu tarea de protección y cuando no queden más cazas, lánzate a por el as.



VEREDICTO

He aquí una demostración palpable de que un juego de aviones no necesita del sello de la U.S. Navy y una recomendación del mismísimo John Glenn para ser reconocido como una obra maestra. Unos gráficos espléndidos y una jugabilidad desbordante lo hacen apto para todo tipo de jugadores.

9

Británico o no, ese zeppelín sobra en nuestro cielo.

Como dijo mi primo Arnold: "Sayonara, baby".

capaz de construir aviones como los de los enemigo gracias al espionaje... Como en la vida misma.

Comprar aviones es una buena opción si lo que te gusta es pilotar prototipos distintos, pero también es muy práctico y divertido quedarse con una de las máquinas del menú inicial y comprar piezas nuevas para configurarlo a tu gusto. De hecho, es perfectamente posible completar el juego sin cambiar de aparato. Todos los aviones, sin excepción, disponen de un motor que ya quisiera el F22 y pilotarlos es relativamente sencillo.

En Crimson Skies combatirás contra el enemigo en lugar de pelearte con el teclado

Si eres un experto en simuladores aéreos, tus conocimientos te resultarán útiles, por supuesto. Pero no esperes aplicar aquí las reglas de combate básico de *Chuck Yeager*. Entrar en pérdida con estos aviones es imposible. Lo máximo que he conseguido al intentarlo es quedar momentáneamente suspendido por falta de potencia. Basta con darle un poco al acelerador para remontar el vuelo y volver a situarte sobre la primera capa de nubes.

Otro detalle que le quita algo de realismo a la simulación es el modelo de daños, tanto el propio como el de los enemigos. Es increíble lo que llegan a resistir estos aparatos. En algunos momentos me he sentido como uno de los personajes de la película *Memphis Belle*, emocionado porque mi avión siguiese en combate con un ala destrozada casi por completo. A lo mejor este detalle indigna a los incondicionales de la simulación pura y dura, pero el caso es que ayuda a que los combates sean mucho más adictivos.

Algo parecido ocurre con la munición que escupen cañones y ametralladoras: apenas respeta las leyes de la física, ya que se propaga en línea recta como si fuese un rayo láser disparado en el vacío. Una vez más, los desarrolladores han pensado que una pequeña rebaja en la dosis de realismo haría que el juego fuese más atractivo y jugable. Y, en mi opinión al menos, han acertado, ya que *Crimson Skies* es un juego capaz de dejarte anclado a la silla y con el alma en vilo durante horas y horas.


El Spyglass es un indicador de lo más útil. No salgas de casa sin él.



Esto no es un ejercicio de equilibrio. Más bien estamos intentado salvar el pellejo.

Las opciones del juego están expuestas en nuestro despacho privado, el santuario de Nathan a bordo del Pandora.

Memorias de un seductor

Como líder del escuadrón de los Fortune Hunters, tendrás a todo un grupo de valientes pilotos a tus órdenes o, mejor dicho, a tu servicio. No hay comandos para el resto de miembros del grupo, con lo que no puedes decirles lo que tienen que hacer. De todas maneras, te informarán de algunos de sus derribos y se desvivirán para avisarte sobre los enemigos que tengas alrededor. A esta inestimable ayuda verbal hay que añadirle las posibilidades que ofrece el Spyglass, un espejito virtual que permite saber fácilmente dónde están y adónde se dirigen los objetivos que vas seleccionando.

Pero si en algo *Crimson Skies* se parece mucho más a una superproducción de Hollywood que a un simulador de vuelo convencional es en su originalísimo diseño de misiones. He tenido que asaltar zeppelines enemigos para rescatar a científicos secuestrados, he recogido con un vuelo rasante de mi caza a una estrella de cine que viajaba en limusina, he competido en circuito cerrado contra pilotos acrobáticos, he recuperado tesoros de barcos semihundidos y he destruido una auténtica flota de aviones y dirigibles enemigos. Vaya, que después de jugar a *Crimson Skies* ya puedo decir que he vivido.

Tal vez nada de esto te parezca el colmo de la originalidad, pero te recuerdo que en ningún momento he bajado de mi avión, y las misiones me han obligado a volar por el interior de pequeños hangares, pasar entre columnas o seguir trenes por túneles, cosas que difícilmente hubiese podido hacer en un juego de aviones de la vieja escuela.

Crimson Skies no sobrevuela los escenarios, vuela *por* los escenarios, y eso se traduce en una gran sensación de velocidad. Además, es un auténtico placer ver desde el aire las recreaciones que Zipper Interactive ha hecho de lugares como Hawai, el noroeste de la costa del Pacífico, Colorado y la isla de Manhattan.

De entre tantas aventuras vividas es imposible obviar el hecho de que Nathan Zachary es un consumado seductor que arrasa con todas las mujeres atractivas que se cruzan en su camino, ya sean amigas o enemigas. Todas estas victorias, tanto las sentimentales como las bélicas, son archivadas en su diario de vuelo, todo un documento que va haciendo memoria de tus progresos en el juego.

Para completar *Crimson Skies* basta con realizar el objetivo principal de cada una de las 24 misiones, aunque en muchos casos son las misiones u objetivos secundarios los que constituyen la salsa del juego. No son imprescindibles, pero cumplirlos te permite ver cómo aparecen anotados en el diario de Nathan. Es algo casi tan satisfactorio como instalar en tu escritorio alguna de las estupendas imágenes que te ofrece el juego. La que viene por defecto es la foto de un perro más bien feote, así que yo preferí sustituirla por la de una de las múltiples conquistas femeninas de Nathan. Es una de las ventajas de ser un intrépido aventurero y no un cejijunto estratega como el coronel Font. Él tiene que conformarse con algún salvapantallas de la saga Close Combat.

No todo es PC



Crimson Skies es, además de una electrizante aventura para PC, un juego narrativo de tablero que ya ha creado toda una comunidad de jugadores en Estados Unidos. Sus principales ingredientes son dosis industriales de imaginación y unas reglas de aventura y combate completas y bastante flexibles. En el mundo de Crimson Skies, la rica y casi despoblada nación de Pacífica bombardea con sus zeppelines el vecino Reino de Hollywood. Mientras, Hawai y Filipinas se enfrentan al mismo tiempo con Japón y con los que quieren reconstruir el fragmentado Imperio Americano. Por su parte, la nación Navaja acaba de firmar un tratado con el estado Sioux de Lakota que permitirá a los indios dominar la América del siglo XX. ¿Delirante? Sí, pero muy atractivo.

El capitán Aaron Whittaker es uno de los personajes más populares entre los seguidores del juego de tablero.



De luz y de color

En el apartado gráfico, *Crimson Skies* es una pequeña joya, con una enorme calidad y multitud de detalles que me dejaron impresionado. Basta con echarle



Ésta es la zona residencial de Hollywood. La verdad es que a uno le entran ganas de alquilar un bungalow.

Alas sobre Broadway

De entre los once aviones con los que puedes volar en Crimson Skies, en la redacción le hemos cogido un especial cariño a estos cinco juguetes.

BRISTOL 140

Parece un primo lejano del Mosquito, ya que su apariencia y características son similares. Destaca por su especial potencial destructivo. Además del armamento básico, puede cargar con muchos cohetes, y si le sumamos las dos torretas...

BALMORAL

HUGES

Es maniobrable como pocos, pero dispone de poco potencial ofensivo. Su principal ventaja es la velocidad. Con un motor de gran potencia como el del resto de aviones, su ligereza hace que alcance a los adversarios fácilmente.

BLOODHAWK

FORD

Todos los aviones que aparecen en este juego son raros, pero éste se lleva la palma. Quizás sea porque no es exactamente un avión, sino un autogiro. Sea como sea, es el aparato más ágil de todos.

HOPLITE

HUGES P21-J MK III

Es el avión preferido por los Fortune Hunters y una máquina idónea para nuestros compañeros de grupo. La característica que lo hace tan especial es su equilibrio entre armamento, velocidad, agilidad y resistencia.

DESVASTATOR

un vistazo a los árboles, las nubes o las caras de los pilotos. Todas estas maravillas se las debemos al motor gráfico de *Mechwarrior 3* y no al de *Combat Flight Simulator*, así que no esperes que la segunda parte del famoso simulador bélico de Microsoft tenga este nivel gráfico. Por supuesto, si quieres disfrutar con la visión del espléndido aparato que estás pilotando, puedes pasar a la perspectiva en tercera persona, aunque es recomendable que te mantengas fiel a la visión desde la cabina, que es la que más te ayudará a sumergirte en el juego.

Unas simples bengalas no nos desviarán de nuestro objetivo.



¿He sido yo? Pues esta vez no, pero que no sirva de precedente.

Atacar a uno de los zeppelines que surcan el cielo de América es toda una experiencia

Crimson Skies no es sólo gráficos. De hecho, no sería lo que es sin su característica música swing que se oye de fondo y las melodías tipo Indiana Jones cuando entras en combate. Para acabar de ambientarte, tienes algunos videos y las secuencias renderizadas de principio y fin de cada misión. Algunas de estas secuencias también aparecerán automáticamente en la fase final de los abordajes a zeppelines o en los momentos clave, como cuando nuestro copiloto sale de la carlinga para agarrarse en la escalerilla de un zeppelín enemigo y así infiltrarse en pleno vuelo.

Aunque en un principio *Crimson Skies* iba a centrarse en el apartado multijugador, éste ha acabado reducido a complemento del modo para un solo jugador. Aun así, existe la posibilidad de jugar a duelos entre zeppelines, *deathmatch* entre escuadrones o partidas de captura de bandera tanto en redes locales como en Internet. Tras volar rodeado de otros internautas, os puedo asegurar que recoger en pleno aire la bandera que otro miembro de tu escuadrón ha dejado caer en el momento de ser derribado es una experiencia casi "religiosa". Vamos, como casi cualquier cosa que tenga que ver con *Crimson Skies*, un simulador de vuelo apto para todos los públicos y tal vez el mejor juego de acción y aventura al que he hincado el diente en mucho tiempo.



Quien busca en Internet
necesita la herramienta adecuada.

www.lycos.es

Con Lycos, tu guía personal de Internet, encuentra exactamente lo que buscas

LYCOS
Tu guía personal de Internet.

Que *BG2* iba a ser mucho más que una puesta al día del primer juego de la saga era algo que se intuía desde hace tiempo. Bioware se ha puesto el mundo por montera con un juego de rol sencillamente descomunal: son muchísimas las horas de juego que hacen falta para recorrer de cabo a rabo el país de Amn, al sur de los territorios que explorábamos en el primer *Baldur's*. Si a esto le añadimos nuevos personajes, profundas mejoras en la inteligencia artificial, unos menús de diálogo casi bíblicos y un argumento mucho más absorbente, tenemos... ***Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, rol de muy alto voltaje.**

Baldur's Gate II™ Shadows of Amn™

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Bioware • EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 6.995 Pesetas



Por S. Sánchez

Desde la época de los Spectrum, Atari y otras añoradas bestias jurásicas, los juegos de rol para ordenador han estado bajo sospecha. Juegos como *Megatraveller* o el primer *Might and Magic* aparecieron en una época en que las opciones que ofrecía un juego informático eran muy limitadas, y aun así contenían más elementos de rol que muchos de los juegos que hoy en día se editan bajo la etiqueta RPG.

La pregunta del millón de dólares es qué necesita un juego de ordenador para que todos, hasta los integristas del *Dungeons & Dragons*, lo consideren "de rol". La respuesta, al parecer, no está en el viento, sino en las REGLAS. Si un juego, además de la clásica ambientación de espada y brujería, sigue con una cierta fidelidad las reglas de un clásico de rol de tablero estamos hablando de un verdadero RPG. Y punto.

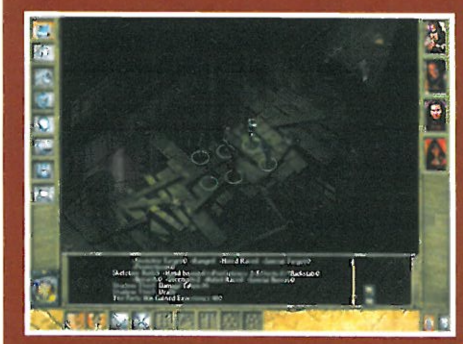
Por eso precisamente a los juegos de Bioware suele dárseles un voto de confianza. La licencia *D&D* pesa mucho, y juegos como *Planescape Torment* o *Icewind Dale* la han utilizado siendo fieles a su esencia. El sello Bioware garantiza una dosis adecuada de verdadero rol donde otros se conforman con vender acción en 3D con orcos y elfos como protagonistas. A menos que hayas pasado los últimos cinco años encerrado en un desván sin luz eléctrica, seguro que sabes que Bioware se apuntó un considerable pelotazo con *Baldur's Gate*, el más popular de sus juegos de rol "serio" pero para todos los públicos. Así que esta secuela despertaba curiosidad por lo que habrían sido capaces de hacer los desarrolladores con una fórmula ganadora entre manos. ¿La redefinirían de pies a cabeza arriesgándose a estropearla o se habrían conformado con darle algún que otro retoque?

Dice el refrán que no hay por qué arreglar lo que no está roto. Es ley de vida, y la industria del videojuego la ha convertido también en artículo de fe. Bioware, además, se ha curado en salud recordando que *BG* fue pensado como una trilogía, así que, más que de desarrollar un juego completamente nuevo, se trataba de continuar la historia en el punto en que se quedó el original. *Baldur's Gate II* es, a grandes rasgos, más de lo mismo. Sólo que mejor y en mayor cantidad.

Incluso los gráficos resultan, a primera vista, muy parecidos a los de la primera entrega, pero con un pequeño matiz: el uso de tarjetas gráficas aceleradoras, aunque no obligatorio, permite una resolución de 800 x 600, e incluso la de 1024 x 768 modificando un fichero del tipo ".ini" que se encuentra en el menú del juego.

Como base se ha elegido de nuevo la segunda edición de las reglas avanzadas de *Dungeons & Dragons*. Ésta era una de las grandes incógnitas que rodeaba este título ya que en *Neverwinter Nights*, otro juego de Bioware de características parecidas a *Baldur's Gate* y que saldrá poco después de *BG2*, se ha usado la tercera edición con muy buenos resultados.

Las cosas se van complicando a medida que avanzamos y todo tipo de protección será poca.



Diriges a un puñado de valientes que confían en tus dotes de estratega. No les defraudes.



Hay gran cantidad de trampas que no pueden desactivarse. Aquí tendrás que arrimarte a la pared.



La gran boca que surge del suelo es el resultado de una invocación.

Menos personajes, más poder

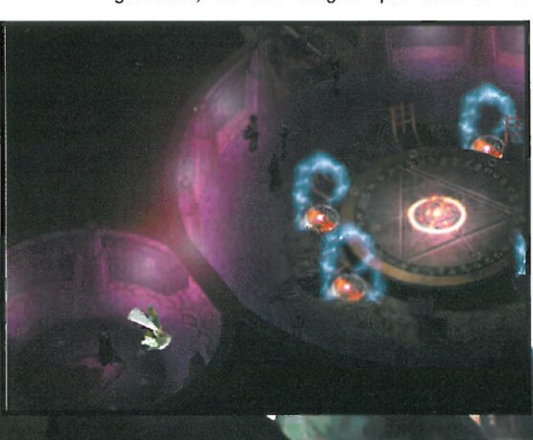
Ya se sabe que la regla general de las secuelas de títulos de éxito suele ser ofrecer lo mismo pero en mayor cantidad y con alguna que otra mejora cualitativa. *Baldur's Gate II* no es una excepción, pero en un aspecto sí que ha reducido en lugar de aumentar: los 25 personajes a elegir que ofrecía *Baldur's Gate* se han quedado en 15. Bioware ha preferido que fuesen menos para centrarse en y desarrollar mejor sus cualidades específicas, de forma que los personajes de *BG2* son más poderosos que en el original. Ahora es posible alcanzar los niveles 17 o 23 (según el tipo de personaje), y cualquiera que haya jugado alguna vez a *D&D* sabe que esto son palabras mayores, incluso sinónimo de mucho peligro si estamos en el bando equivocado.

Por muy alto que sea el nivel inicial de tu personaje, avanzar en el juego no será fácil

Para que te hagas una idea más precisa: es posible alcanzar los tres millones de puntos. ¿Suena bien, verdad? Pero para ganarlos, tal vez tengas que renovar tu ratón a mitad de camino, ya que se calcula que son necesarias entre 600 y 800 horas de juego antes de ver los títulos de crédito finales. Y eso no es nada, se convierten en muchas más, unas 1.200, si nos dedicamos a disfrutar del paisaje y realizar todas las aventuras menores.

¿Te parece mucho? Bueno, eso es porque nunca has participado en alguna de las maratones de rol nocturno que se organizan en la redacción de Game Live. Si quieres un consejo, dedica el tiempo que haga falta a las aventuras complementarias, ya que sólo así podrás explorar todos los escenarios y recoger todos los objetos. Además, a nadie le vienen mal unos puntos de experiencia extra, y eso como mejor se consigue es explorando mucho y enfrentándote al mayor número posible de enemigos.

Claro, siempre hay gente que no le ve la gracia a esto de acumular puntos y superar niveles, pero, ¿qué te parecería reunir a un puñado de fieles que te rindan culto y hasta construyan templos en tu honor? Pues *BG2* te ofrece esa posibilidad si consigues que tu personaje llegue a ser extraordinariamente poderoso. Por ejemplo, los mejores magos tendrán su torre encantada y los guerreros de élite sus castillos donde juzgar a los criminales y defender a los campesinos de las hordas enemigas.





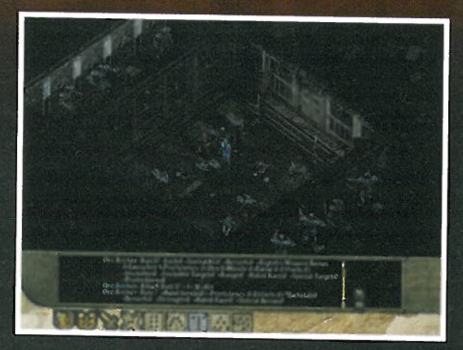




La interfaz es bastante configurable, así que puedes ocultar las columnas de comandos que quieras.



No todo son mazmorras y bosques, también hay bonitos palacios donde disfrutar de los reflejos que te rodean.



Estos arqueros no nos van a dejar salir si no es con unas cuantas flechas de regalo.



DUNGEONS & DRAGONS: Su excelencia el bisabuelo del rol

Empezó como el juguete de fin de semana de tres universitarios muy imaginativos y hoy es un juego de tablero que reúne a casi cuatro millones de seguidores en todo el mundo. Dungeon & Dragons es, sin lugar a dudas, la licencia más rentable de la historia del rol.

Todo empezó hace casi treinta años. Gary Gygax y dos de sus amigos (Dave Arnson y Brian Blume) intentaron en 1973 que alguien les comprase la idea original del juego, pero ninguna de las compañías con las que se pusieron en contacto demostró el mínimo interés. Así que fundaron su propia empresa, lo editaron de forma artesanal y empezaron a promocionarlo.

En enero del 74 apareció la primera edición oficial, y desde entonces han seguido varias actualizaciones, cómics, series de televisión, novelas, camisetas, portales de Internet... y muy pronto incluso una película.

Luego la compañía de Gygax fue absorbida por otra más grande, Wizards of the Coast, y ésta, a su vez, por Hasbro, con lo cual la licencia se consolidaba como todo un fenómeno multimedia.

Baldur's Gate II pertenece, junto con *Icewind Dale* y *Neverwinter Nights*, a la última hornada de juegos licenciados por Wizards of the Coast, y por tanto fieles al espíritu del juego de rol más grande del mundo.



Este dragón es el anagrama de un juego de tablero que reúne a más de cuatro millones de jugadores.

La Biblia en formato rol

Pero vayamos con el argumento. La historia que se esconde en *BG2* va muy ligada al final de nuestra anterior aventura. Has sido secuestrado al poco tiempo de acabar con Sarevok e impedir que se convirtiera en el Señor de la Muerte. Un misterioso personaje te ha sometido a todo tipo de pruebas y experimentos y, como consecuencia de ello, te has vuelto muy poderoso. La joven Imoen viene a rescatarte y es ahora cuando descubres que has estado compartiendo habitación con dos viejos conocidos: Jaheira y Minsk, que se encuentran atrapados en una jaula de la que tendrás que sacarlos. Éste es el principio de un gran aventura en la que buscarás a tu captor al tiempo que vas acumulando experiencia y haciéndote cada vez más fuerte.

El menú de diálogo parece la Biblia en versión rol. Es inmenso, tanto que algún personaje de *Baldur's Gate 2* tiene más diálogo que todos los de *Baldur's Gate* juntos. Pero es que además ahora interaccionan entre ellos, se enamoran, se odian, se provocan y se pelean. Los diálogos constituyen una parte esencial del juego, y eso, compañero, es cien por cien rol, no puedes negarlo.

Las características distintivas de los personajes (raza, alineamiento y profesión) tienen también un peso considerable en el juego. Por ejemplo, ni se te ocurra reunir un nigromante con un paladín, ya que puede que al segundo le dé por aprovechar alguna refriega para dejar caer un golpe de más en la dirección equivocada.

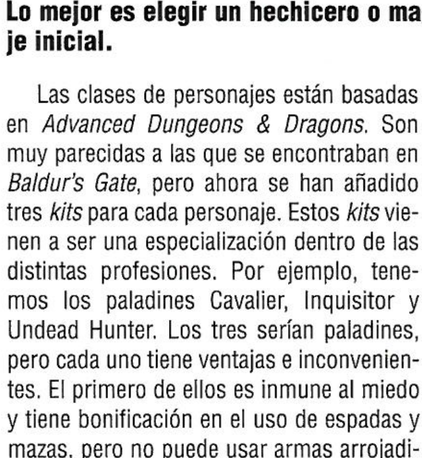


VEREDICTO

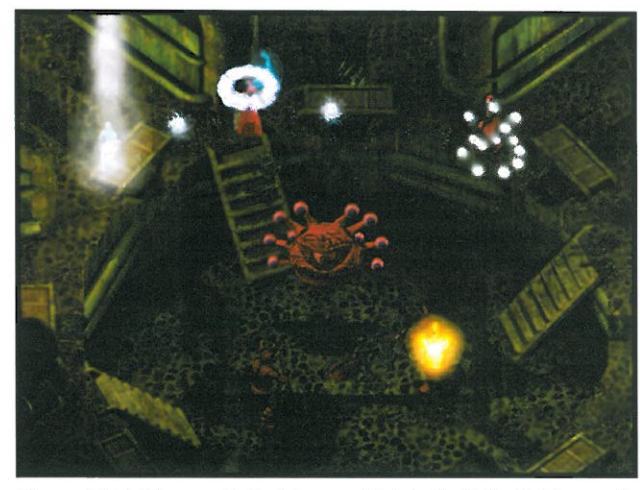
Calidad desbordante, rol en estado puro y juego para rato. Ésos son los ingredientes que han dejado a media redacción echando raíces en la costa de Amn. Y eso pese a que los gráficos se podrían mejorar. Uno de esos juegos que te hacen adorar este trabajo.

9



Lo mejor es elegir un hechicero o mago como personaje inicial.



No podía faltar un Beholder en *Baldur's Gate 2*. Esos ojitos destructores...

Las clases de personajes están basadas en *Advanced Dungeons & Dragons.* Son muy parecidas a las que se encontraban en *Baldur's Gate*, pero ahora se han añadido tres *kits* para cada personaje. Estos *kits* vienen a ser una especialización dentro de las distintas profesiones. Por ejemplo, tenemos los paladines Cavalier, Inquisitor y Undead Hunter. Los tres serían paladines, pero cada uno tiene ventajas e inconvenientes. El primero de ellos es inmune al miedo y tiene bonificación en el uso de espadas y mazas, pero no puede usar armas arrojadizas. El segundo, el paladín Inquisitor, es inmune a los encantamientos y su especialidad son las ilusiones, pero no puede lanzar hechizos. Por último, el Undead Hunter, es un as exterminando no muertos, pero sus habilidades como guerrero dejan bastante que desear.

Los enemigos también están basados en la segunda edición de *Dungeons & Dragons*. En *BG2* el argumento tiene mucho más peso que en el original y ya no hay que estar todo el rato buscando objetos, aunque algo de eso hay. Para ponérnoslo difícil, los monstruos (hasta 200 tipos diferentes) tienden a reunirse en grandes manadas, como si de un multitudinario carnaval se tratara.

Las criaturas malignas tienen ahora mucho mejor aspecto, en parte gracias a la superior resolución del juego, que permite presentar objetos y personajes de tamaño mucho más real. Algunos enemigos alcanzan dimensiones aterradoras, hasta el punto que casi no caben en la pantalla. Derrotarlos es, por supuesto, más difícil que nunca. De hecho, no tardarás en darte cuenta de que, por muy alto que sea el nivel inicial de tu personaje, avanzar en el juego no es un camino de rosas.

Acabado de lujo

Esto es un juego de rol y, como tal, la receta del éxito no es simplemente matar todo lo que tenga más de tres patas. Desde un primer momento te darás cuenta de lo importante que puede ser cerrar una puerta a tiempo para evitar que dos poderosos monstruos sigan tus pasos.

BG2 vence y convence en algunos de los apartados en que el viejo *Baldur's* decepcionaba. Se acabaron los espacios vacíos y los tiempos muertos. El juego tiene ahora un ritmo trepidante, con multitud de personajes y objetos apareciendo en tu camino para no darte un segundo de respiro. Pocas veces hemos visto un juego con escenarios tan amplios y al mismo tiempo tan llenos. Si se echaba de menos alguna raza adicional en el primer título, aquí la tenemos: se llaman semiorcos y son tan feroces como estúpidos. Con ellos a bordo, pasamos a disponer de seis razas, todas ellas estupendamente diseñadas y descritas.

Pero una característica esencial de *BG2* es que ofrece un antídoto para la sensación de impo-

DRAGONES Y MAZMORRAS: LA PELÍCULA

Soplan aires de rol en el séptimo arte. Se estrenará en Estados Unidos a finales de año y Thora Birch (la adolescente siniestra de American Beauty) y Jeremy Irons (el eterno adolescente siniestro de Inseparables y tantas otras) van a protagonizarla.



Dungeons & Dragons **ya estaba en casi todas partes, pero le faltaba debutar en los cines. Y ahora ya tiene película. Casi acabada (de hecho, en fase de posproducción) y con presupuesto millonario y excelentes perspectivas. Corey Solomon, veterano jugador de rol y curtido dungeon master, se ha encargado de dirigirla, producirla y escribir el guión. De hecho, Solomon lleva desde 1991 trabajando en el proyecto, siempre con la idea "de crear un mundo de fantasía con tanta personalidad como el de *La Guerra de las Galaxias* y llenarlo de aventuras tan trepidantes como las de Indiana Jones".**

Por lo que sabemos, el guión se basa en las maquinaciones de un perverso mago para tomar el control del reino de Izmer, hasta el momento regido por una joven princesa. Por supuesto, habrá dragones, nigromantes, guerreros, efectos especiales y mucha, mucha fantasía.



Unos cuantos elementales no bastan para detenernos.



Por este portal se puede viajar a lugares remotos, aunque se deba acabar con su guardián primero.

tencia que suelen producir los juegos de rol cuando empiezas a jugarlos. Si no estás dispuesto a partir de cero y ver como cualquier monstruo de pacotilla te destroza con un par de mandoblazos displicentes, puedes importar algún personaje de los que utilizaste en *Baldur's Gate* o su expansión, *Tales of the Sword of the Coast*, y empezar a jugar con un nivel de experiencia mínimo de 89.000 puntos. Además, recorres la hasta ahora desconocida provincia de Amn, al sur de donde pasamos nuestras aventuras en la primera parte, y aunque no se puede correr, caminar no será tan pesado, ya que se ha incrementado la velocidad de movimiento en un 30%.

Incluso la partida multijugador, cuyo modo cooperativo fue una de las claves del enorme éxito de *Baldur's Gate,* ha sido hasta cierto punto rediseñada teniendo en cuenta las sugerencias de los jugadores. Ahora, los integrantes de un mismo equipo tienen un menú de diálogo privado que les permite hablar con personajes no jugador sin que el resto de miembros se entere, algo muy útil si, por ejemplo, eres un ser despreciable y te propones traicionar a tus colegas a la primera de cambio.

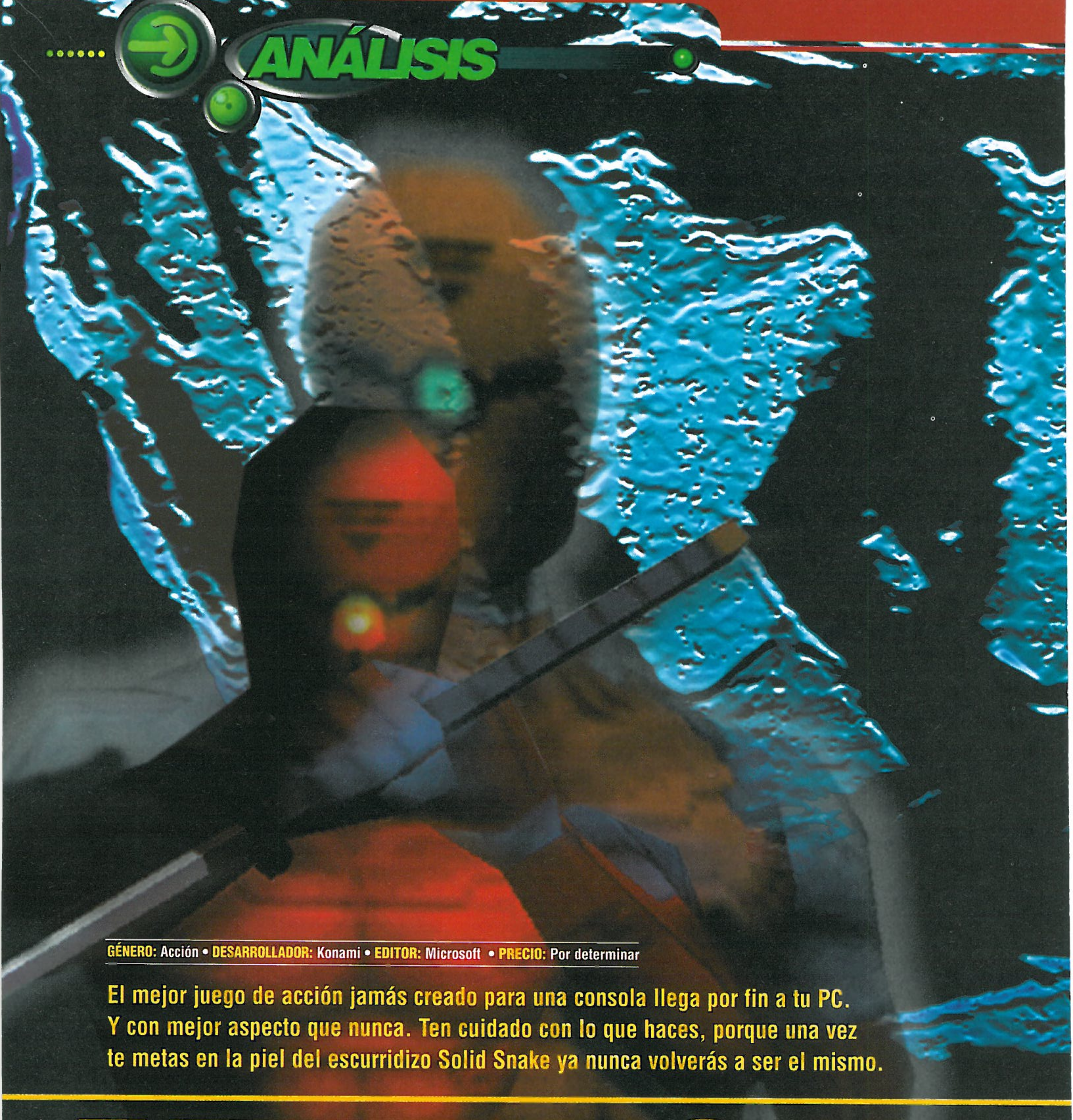
Algún personaje de BG2 tiene más diálogo que todos los de Baldur's Gate juntos

Otra novedad que influye en el sistema de juego es que los personajes pueden separarse, con lo que se gana muchísimo en capacidad de exploración del escenario.

La forma de interactuar con el entorno también ha sido mejorada considerablemente. Por ejemplo, los menús pueden ocultarse y distribuirse a gusto de cada uno y los personajes ya no se quedarán bloqueados ante el primer obstáculo, ya que cuando se encuentren el camino bloqueado, caminarán en círculos para encontrar un sitio por donde pasar. Igual pasa en el combate: si uno de los protagonistas no tiene acceso a un enemigo al que se le está atacando en grupo, intentará encontrar un hueco por donde colar la espada. Hasta las estrategias de ataque de los personajes guiados por el ordenador han sido refinadas considerablemente. La mayoría de las veces, los guerreros forman una primera línea de choque que protege a los magos para que éstos puedan actuar en el momento oportuno.

Definitivamente, Bioware ha hecho un esfuerzo considerable. A pesar de no tocar lo esencial, ha seguido hasta las últimas consecuencias la fórmula del "más y mejor". La marca a superar es, ni más ni menos, un millón largo de copias, así que se trata de atraer a todo tipo de público, tanto a los que compraron el primer *Baldur's* como aquellos que acaban de descubrir que a esto del rol también se puede jugar con un PC, un ratón y un teclado. Algunos pensarán que la originalidad se ha vuelto a quedar en el tintero, pero ese núcleo de jugadores exigentes que no se conforma con refritos, por buenos que sean, siempre puede esperar a que aparezca *Neverwinter Nights*. O rezar para que un real decreto prohíba las secuelas de juegos de éxito.





GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Konami • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** Por determinar

El mejor juego de acción jamás creado para una consola llega por fin a tu PC. Y con mejor aspecto que nunca. Ten cuidado con lo que haces, porque una vez te metas en la piel del escurridizo Solid Snake ya nunca volverás a ser el mismo.

METAL GEAR

Por C. Robles

Si realmente quieres ser Solid Snake vas a tener que cambiar unos cuantos hábitos. ¿No fumas? Pues ahora lo harás. Sí, el tabaco perjudica seriamente la salud, pero el humo va de miedo para detectar rayos láser ocultos. ¿Te gusta dar fiestas en casa y contar los vecinos que vienen a protestar? Pues olvídate de tus escandalosas costumbres, debes hacer menos ruido



que tu sombra si pretendes salir vivo de ésta. ¿Sueles ir adonde quieres, cuando quieres y como quieres? Pues eso se acabó, porque vas a encontrarte con puertas cerradas, alarmas que se activan con el movimiento, enemigos capaces de oírte y rastrear tus huellas, francotiradores que te verán mucho antes que tú a ellos... Irás adonde te manden. Y con cuidado.

¿Te diviertes sin drogas? ¿Haces caso a esos anuncios horribles y cantas esa especie de rap para descerebrados titulado «*Controla*»? Vale, ahí estamos de acuerdo contigo: NO a las drogas. Pero... es posible que tengas que usar *medicamentos fuertes* para controlar tus nervios en ciertos momentos del juego. Bajo prescripción facultativa, claro. La doctora de tu equipo te recetará unas pastillitas por radio, aunque tú decides si te las tomas o no.

En cualquier caso, ahora eres *Solid Snake*, y eso significa renunciar a la vida de lujos, comodidades e irresponsabilidad a la que estás acostumbrado. Si no estás dispuesto a hacerlo, más vale que dejes de leer y saques el disco de instalación de tu CD-ROM inmediatamente.

Pero el caso es que NADIE (y cuando decimos nadie nos referimos a nadie) debería perderse este juego. *Metal Gear Solid* ha sido la envidia de los usuarios de PC desde que salió para PlayStation. Puede que nosotros tengamos fabulosos *shooter* y juegos de estrategia, pero nada como *MGS*. Por eso, cuando nos enteramos de que iba a salir para PC, casi nos da un infarto.

Lamentablemente, no tuvimos paciencia y jugamos con la versión de consola hace ya mucho tiempo. Y como nosotros, lo habrá hecho la mayoría de la gente. ¡No podíamos perdernos algo así! Pero atención, porque el hecho de haberlo jugado en PSX no significa que no vayas a encontrar razones para hacerte con la versión de PC.

En primer lugar, el *MGS* para ordenador incluye el excelente disco de misiones *MGS VR Missions*. Además, la versión PC tiene el doble de resolución, por lo que apenas se pixela, y cuenta con un modo en primera persona, algo que para PlayStation sólo apareció en Japón. Naturalmente, también mejoran los aspectos de siempre: sonido ambiente, calidad del estéreo, posibilidad de guardar la partida en cualquier momento, tiempos de carga muy breves...



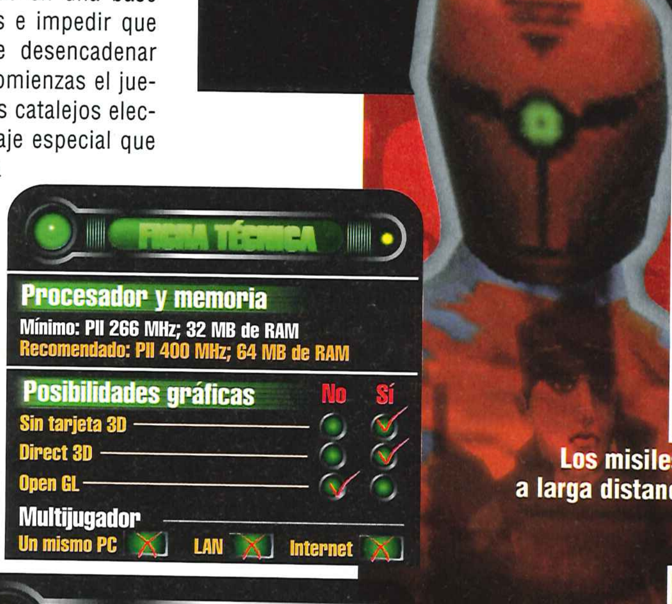
Vaya, que no tienes excusa para no hacerte con él, aunque ya conozcas la versión de consola.

Una aventura única

Pero también es posible que no conozcas este juego. Te suena, pero no lo has probado. ¡Ah, entonces sí que estás de suerte! Porque estás a punto de vivir una aventura que cambiará tu vida.

MGS narra la historia de Solid Snake, un veterano miembro de las Fuerzas de Élite a punto de afrontar la misión de su vida. Solid debe infiltrarse en una base controlada por terroristas e impedir que cumplan su amenaza de desencadenar una catástrofe nuclear. Comienzas el juego con poquita cosa: unos catalejos electrónicos con *zoom*, un traje especial que mantiene la temperatura normal de tu cuerpo en cualquier entorno y un paquete de cigarrillos, pero ya irás encontrando armas y otros objetos a lo largo del juego. De hecho, pronto verás que cuentas con dos menús diferentes: uno de ítems y otro de armas. En el primero hallarás cosas como tu tabaco, cuyo humo podrás utilizar para ver rayos láser ocultos, aunque será mejor que no fumes demasiado porque eso te resta puntos de vida (el tabaco mata, recuerda). También encontrarás pociones de vida, tarjetas electrónicas para abrir

El enemigo también ha raptado a algunos rehenes a los que deberás rescatar.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 266 MHz; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 400 MHz; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
✗	✗	✗

VEREDICTO

Puede que los más puristas del PC encuentren algunos modelos de *MGS* un tanto simples, ya que se mantienen fieles a los de la versión de consola. Tampoco nos parece demasiado bien que la versión para PC no contenga novedades... Pero no por eso deja de ser una obra maestra. Dos en una, en realidad.

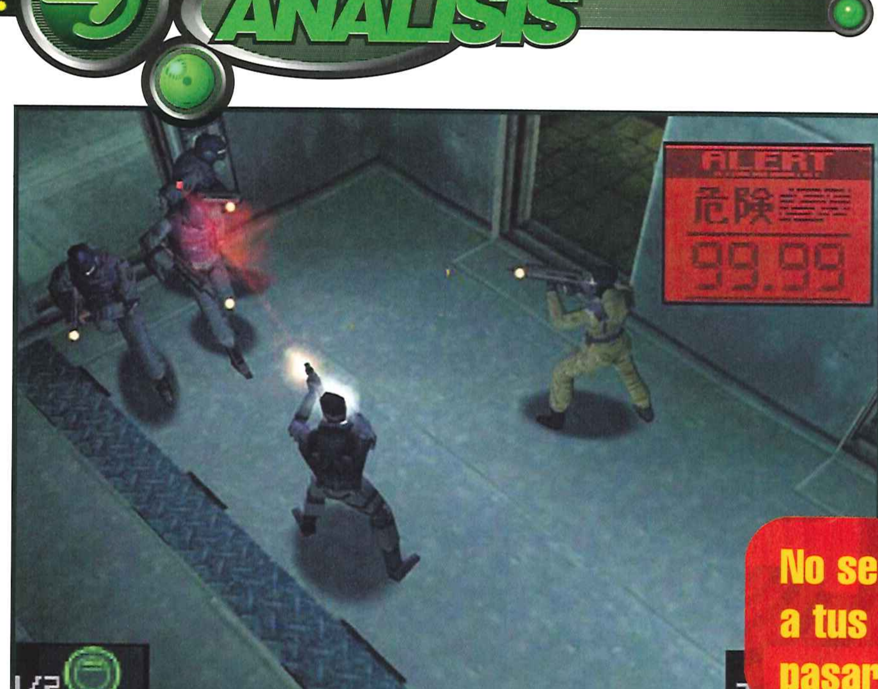
8,5

Los misiles Stinger detectan las fuentes de calor a larga distancia. Detecta una fuente, dispara y deja que la naturaleza siga su curso.



Las imprudencias se pagan. Cada vez más caras.


22:00 H
0:04 H



En algunas partes del juego contarás con la ayuda de Meryl, ilustre rehén y protagonista femenina del juego.



El primer jefe es Revolver Ocelot, un tipo con una puntería excelente.

No se trata tanto de freír a tus enemigos como de pasar desapercibido

puertas, prismáticos, gafas de visión nocturna, medicinas, gafas de detección de calor y hasta cajas de cartón, muy útiles como camuflaje. En cuanto a las armas, tampoco puedes quejarte: pistola con silenciador y mira láser, ametralladora, granadas, explosivos C4, bombas de luz para cegar a los enemigos, bombas eléctricas para inutilizar cámaras de vigilancia y sistemas eléctricos (incluido tu propio radar), misiles Stinger (rastreadores de calor), misiles teledirigidos con cámara integrada, un rifle de francotirador...

Solid cuenta además con un sofisticado radar en la parte superior derecha de la pantalla. En él verás la posición de tus enemigos. Pero recuerda que estos enemigos tienen ojos. Ojos que ven. Y en el radar también verás su campo de visión, que desaparecerá cuando parpadeen, bostecen, se queden dormidos o pierdan el conocimiento. Para avanzar sin ser visto, tendrás que tener siempre en cuenta la posición de tus enemigos, hacia dónde miran, cuál es su ruta de guardia, etc. Pero cuidado, porque no sólo son capaces de verte a ti, sino también de ver tus huellas. Si caminas sobre la nieve o sobre una superficie escarchada, dejarás huellas. Y si un malo ve huellas, las seguirá hasta dar contigo. Para eliminar las huellas, deberás avanzar reptando o volver a una zona donde tus pies no dejen marcas, así el tipejo en cuestión te perderá la pista y seguirá con su ruta habitual. ¿Y qué pasa cuando un guardia está inmóvil y tienes que pasar por donde él está? Pues nada, que los malos también oyen, pero puedes utilizar su inteligencia artificial como bumerang y dar unos golpecitos en la pared. El guardia los oirá y caminará hacia el origen del ruido a ver qué pasa. Deberás aprovechar la distracción para avanzar sin que te vea.

EL CONTRAPUNTO *de Miquel Echarri*

Si mi máxima aspiración en esta vida fuese jugar a *MGS*, *Final Fantasy* o *WipeOut*, me hubiese comprado una PlayStation. Pero no lo hice, y aunque hay días que hasta creo que me arrepiento de no haberlo hecho (ahora tal vez es demasiado tarde), yo sigo aquí, a pie de PC. Jugando a otras cosas. Eso sí, es el juego más un paquete de ampliación y los gráficos son mejores (faltaría más), pero... Bueno, no deja de ser un juego para consola que se cuela de rebote en nuestro universo lúdico preferido. Aunque dicen que es el mejor, y eso son palabras mayores.

EL CONTRAPUNTO de Miquel Echarri

SÓLIDO, ARMADO Y PELIGROSO

La variedad de armas de este juego es impresionante. Cada una de ellas cuenta con unas determinadas propiedades que la hacen adecuada para una serie de casos concretos. Un misil teledirigido te permite, por ejemplo, doblar esquinas y ver un objetivo oculto (para los casos en los que no puedes ir personalmente a buscar dicho objetivo, como los pasillos electrificados). Una ametralladora te permite disparar sin parar de correr, una granada puede servirte para eliminar a varios enemigos a la vez sin que ninguno tenga tiempo de dar la alarma, y con los C4 podrás volar paredes.

Dichosas alarmas...

Estás acostumbrado a freír a los malos, y no a esconderte de ellos. Tranquilo, tendrás la oportunidad de acabar con ellos en muchas ocasiones. Pero, para qué nos vamos a engañar, de lo que se trata es de pasar desapercibido. Si un enemigo te ve, dará la alarma y todos los que haya en esa zona irán a por ti. Tu radar dejará de funcionar y se teñirá de rojo. Tendrás que huir para esconderte. Si pasan cinco segundos y todavía no te han visto, el radar se pondrá verde. Los malos te siguen buscando, pero te han perdido la pista. Otros cinco segundos y abandonarán la búsqueda, volverán a sus correspondientes rutas de guardia y tu radar funcionará de nuevo.

Lo mismo sucederá si te detecta una cámara de vigilancia. Las cámaras tienen un ángulo de visión más largo que el de los enemigos humanos, pero sólo pueden girar 45º sobre sí mismas, así que es fácil evitarlas. Te acercas a la pared donde está la cámara cuando mira hacia otro lado, avanzas sin separarte de la pared para no ser visto y, cuando su ángulo de visión sea propicio, sigues tu camino. El problema es que las cámaras no siempre están solas. A veces hay muchas, en posiciones estratégicas. O guardias. O focos de vigilancia iluminando una zona. O todo a la vez.

Para eso tienes una pistola con silenciador y unas manos preciosas: para matar sin hacer ruido cuando no haya más remedio que hacerlo. Te acercas a un guardia por detrás, pulsas Control y Solid le agarra del cuello. Pulsa varias veces Control y Solid apretará hasta partírselo. Un problema menos. Si el guardia está en una zona en la que hay más malos o cámaras y temes ser visto, no hay problema: le coges del cuello, le arrastras hasta una zona en la que nadie pueda verte, y allí le partes el cuello, en la intimidad. ¿Prefieres disparar, que es más fácil? Pues primero necesitarás encontrar un arma. Y munición. Cuando lo hayas hecho, colócate en un lugar seguro y espera que aparezca algún enemigo para liquidarlo. Pero atención: si te ve antes de morir, saltará la alarma. También hay pasillos protegidos por rayos sensores de movimiento que activan la alarma. Con el humo de un cigarrillo (o con el vaho de Solid, si hace frío) y con las gafas con sensor de calor, podrás ver estos rayos. Unos están fijos, otros se mueven... ¡En fin, ya te vas haciendo una idea de la necesidad del sigilo en el juego, ¿no?

Las *VR Missions* son una excelente opción si necesitas algo de práctica en esto de convertirte en el infiltrado más sigiloso del mundo. Solid pasó por ellas para ingresar en los Fox Hound, el cuerpo de élite al que pertenece, así que tú también deberías hacerlo. Pruebas de sigilo, puntería, rapidez, inteligencia, optimización de recursos... Por ejemplo, ¿cómo acabarías con seis enemigos en diferentes niveles de altura con una sola bala? Pues disparas al de arriba, éste cae sobre otro, éste sobre otro, éste sobre otro... Pero jamás acabaríamos de contarte estas mini-misiones, ni lo geniales que son. Tendrás que verlas tú mismo. Para hacerte una idea de su importancia, piensa que fueron un juego por sí solas en PlayStation, después del *MGS* original. Añade a esto que *MGS* pone en tus manos armas impresionantes, como un misil teledirigido o una ametralladora que puedes disparar mientras corres, y ya tienes otro argumento de peso para rendirte a la evidencia. Sí, es la conversión de un juego de consolas, pero no de uno cualquiera, sino del mejor juego de consolas jamás editado. O al menos uno de los dos o tres mejores. Así que no parece que tu PC pueda pasar sin él, aunque ¿tú que opinas?



Al pegarte a una esquina la cámara se mueve para mostrarte qué hay más allá.



Uno de los más malos del juego, aunque, como buen personaje japonés, se hará bueno justo antes de morir.

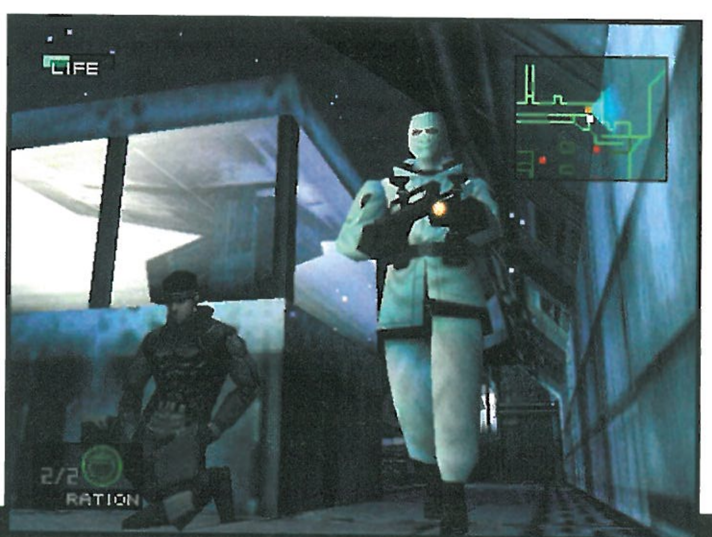


Otro jefe es... ¡un tanque! Pero en cuanto descubras el secreto para acabar con él le perderás el miedo.

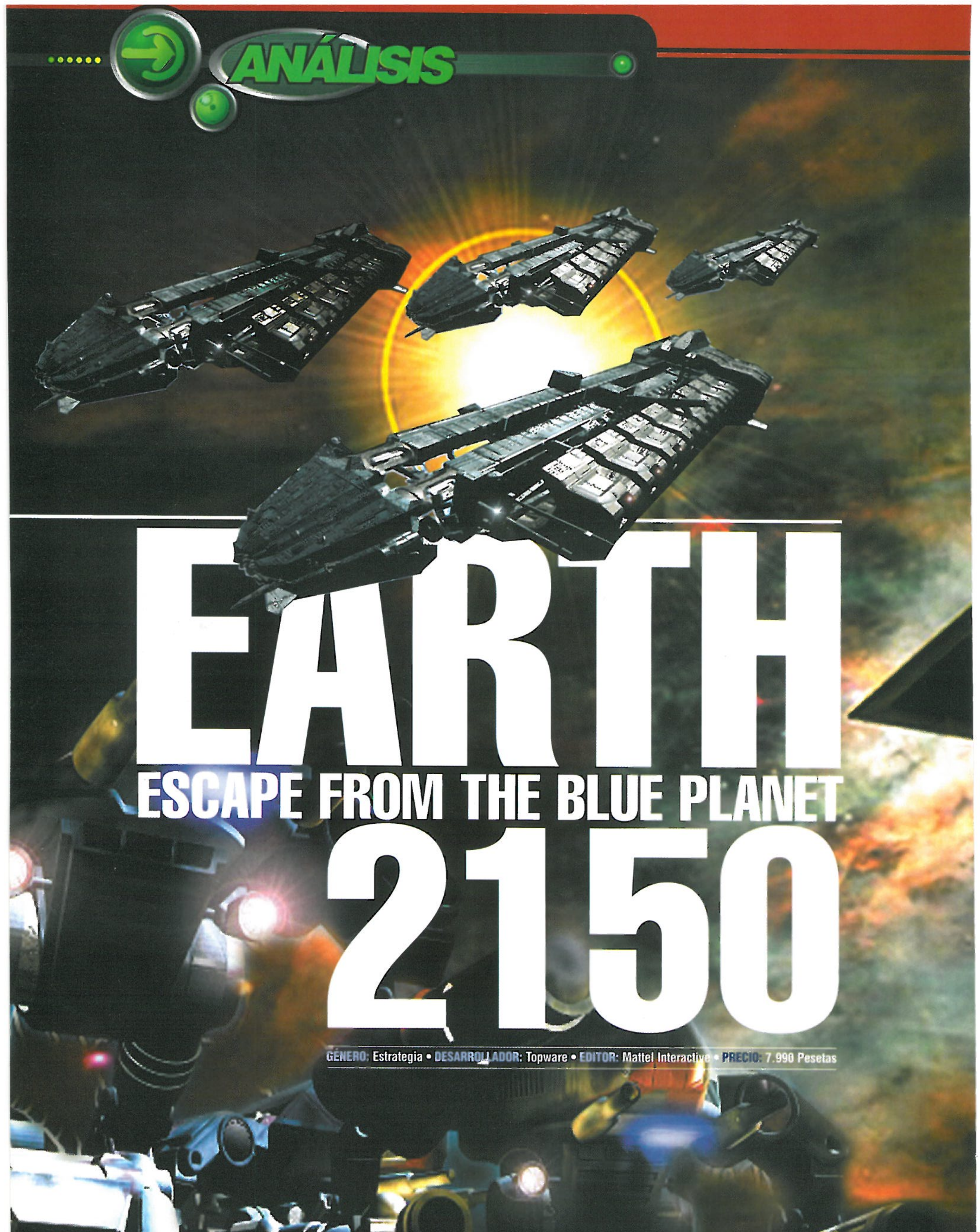


Las cámaras están por todas partes. Tendrás que aprender a evitarlas cuanto antes. Eso si quieres seguir vivo.

No tienes excusa para no hacerte con él, aunque ya conozcas la versión de consola



En casos como éste, no sólo deberás colocarte tras la pared, sino también agacharte para que no se te vea a través del cristal.



EARTH 2150
ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Topware • EDITOR: Mattel Interactive • PRECIO: 7.990 Pesetas

Han pasado once años, pero en Topware aún no se resignan del todo al final de la guerra fría. Lo último de este puñado de nostálgicos del Viejo Orden es *Earth 2150*, una nueva oportunidad de sacarle brillo a tu arsenal **mientras esperas el desembarco de *C & C: Red Alert*.**

Por J. Font

Topware y Westwood vuelven a darte la oportunidad de liderar el Mundo Libre y echar abajo el Telón que parte en dos Europa. Ya ensayaron la fórmula con *Earth 2140*, un título que vio la luz a principios del 98 y pasó sin pena ni gloria por nuestros discos duros. Lógico, aquello era poco más que uno de los múltiples clones de *C&C Red Alert*, así que Topware ha dedicado el último par de años a remodelarlo de pies a cabeza.

Aunque nosotros hemos analizado una versión final con textos de pantalla en inglés, la compañía editora estaba traduciéndolos al castellano en el momento en que cerrábamos esta revista. Y es una suerte, porque este juego tiene un hilo argumental sólido del que es mejor que no te pierdas ni una coma.

Vamos con él. Después de la terrible guerra mundial padecida en el año 2140, las perspectivas sobre el futuro del planeta no son muy halagüeñas. Ríete tú del agujero de la capa de ozono y las funestas travesuras del Niño, lo que se avecina es mucho peor. Los científicos han pronosticado un acercamiento entre la Tierra y el Astro Rey, así que esta vez se trata, lisa y llanamente, de un sálvese quien pueda. Conscientes de esto, las dos facciones en litigio, los Eurasian Dynasty (o sea, los rusos), y los United Civilized States (la Alianza occidental), están agilizando los preparativos para abandonar el planeta. El problema es que los recursos de la Tierra son limitados y habrá que acumular el máximo posible para garantizar la supervivencia en el espacio exterior. *Earth 2150* te ofrece una especie de juego del Arca de Noé futurista: acumula lo que puedas en tu Enterprise particular y pon pies en polvorosa.

Las altas temperaturas de las explosiones recomiendan el uso de camisetas imperio (mejor si son caladas).

Un elemento original es la presencia de un tercer bloque en litigio: la Lunar Corporation, heredera espiritual de la NASA, que ha establecido bases en la Luna y utiliza sus avanzados recursos para sobrevivir a la catástrofe.

Hasta aquí el argumento, que, como verás, no es que sea un derroche de neuronas. Más bien sirve como pretexto para una sencilla estructura de tres campañas en la que los diferentes bandos exhiben sus diferentes tácticas y recursos. Los rusos, por ejemplo, cuentan con un variado elenco de armas convencionales y misiles nucleares, así que lo suyo es la fuerza bruta y el poder de destrucción indiscriminada. Los occidentales son un poco más finos y suelen recurrir a su sofisticado y muy eficaz arsenal de armas ligeras de tipo electrónico. Topware no ha querido dar al Mundo Libre una ventaja excesiva y por eso ha incluido refinados juguetes como los cañones iónicos, que permiten al bloque del Este provocar cortocircuitos en la maquinaria de guerra occidental.

Las evidentes diferencias entre cada una de las facciones se ponen de manifiesto por el distinto número de unidades y edificios de que dispone cada una de ellas. *Earth 2150* no utiliza unidades de infantería ni tropa especializada, como los espías, ladrones e ingenieros que dan a *C & C* una superior densidad estratégica. En este juego no se puede capturar edificios para conseguir disponer de unidades enemigas o robar recursos ajenos utilizando una tropa de delincuentes cibernéticos.

Lástima que tus pilotos no parezcan capaces de sacarse el graduado escolar

El reposo del guerrero

El sistema de juego resultará familiar a los que hayan jugado a títulos como *Force Commander* y *Ground Control*, pero no deja de incluir elementos originales. Por ejemplo, el uso de campamentos base para facilitar un despliegue seguro de las tropas. En *Earth 2150* dispones de un escenario en el que podrás construir y almacenar los recursos sin ser atacado.

A medida que transcurre el tiempo, aparecen nuevas misiones que llevar a cabo en otras partes del Planeta Azul. Son bastante variadas y te dan un razonable





El grado de contaminación es escalofriante. Las fábricas no cesan de emitir humo mientras producen.

PROYECTO LUNA

En Topware están tan satisfechos con esta segunda entrega de Earth... que ya preparan complementos y secuelas. *The Moon Project* estará disponible antes de fin de año y propondrá a los que escaparon con éxito del Planeta Azul que colonicen la Luna. Para dentro de un año está previsto el lanzamiento de *Earth III*. Este nuevo título enfrentará a terrícolas en el exilio y alienígenas dispuestos a preservar el ecosistema de Marte. Para esta migración espacial al estilo *Warcraft-Starcraft*, Topware promete serias mejoras gráficas y técnicas. Mientras tanto puedes mantener el juego fresco mediante el empleo de los editores de mapa que incorporan tanto *Earth 2150* como el próximo *The Moon Project*.



The Moon Project promete cambios de ambientación en los escenarios. El planeta Tierra habrá desaparecido.

La Tierra contra el Universo: *Earth III*.

Earth 2140 era un juego correcto pero algo justo de personalidad e ideas.



Los ataques están al orden el día. Protege tu base o te vaciarán la despensa.

margen de maniobra, cosa que rompe un poco la linealidad del sistema de campañas. Una vez conseguidos los objetivos, puedes permanecer en el escenario de la misión hasta agotar los recursos o exterminar a todas las unidades enemigas, aunque también puedes empezar la evacuación de la zona con la nave de transporte y llevar las unidades al campo base para poder emplearlas en misiones posteriores. Construir la nave para abandonar el planeta es costoso y exige una gran capacidad de planificación. A grandes rasgos, debes conseguir que los continuos rifirrafes en que te verás envuelto no te distraigan de lo esencial: ahorrar, ahorrar y ahorrar, aunque no necesariamente por este orden.

La pobre IA del juego no contribuye mucho al ahorro de recursos. Es probable que veas unidades ociosas en el campo de batalla y pronto descubrirás que esto se debe a que no tienen munición. La forma de abastecerlos es mediante vuelos de intendencia, pero, por desgracia, tus pilotos no parecen haberse sacado el graduado escolar, ya que vuelan una y otra vez sobre la base enemiga hasta que, claro, son derribados. Tampoco parece una buena idea haber situado los puntos de abastecimiento en lugares que están al alcance del fuego enemigo, pero ya se sabe que esto de la guerra no es una ciencia exacta.

Esplendor en la hierba

El planeta Tierra está recreado a base de grandes escenarios con orografía en 3D que no tienen una influencia determinante en el desarrollo de los combates. La configuración del terreno es simplemente aprovechable para conseguir una mayor protección de las bases, aunque la ubicación de los recursos no siempre lo permite. Los constructores pueden modificar el terreno, alisándolo para aumentar la superficie edificable o cavando zanjas para reducir los espacios de paso. Esto es mucho menos costoso que construir murallas y puedes llegar a construir un pasillo mortal para los enemigos. Pero también puede suponer la pérdida de un constructor, ya que en ocasiones quedan clavados en un punto de la zanja sin posibilidad de moverse en otra dirección. Estos lapsus vienen compensados por la posibilidad de crear rutinas de movimiento que tus tropas seguirán a la perfección.

La interfaz del juego es poco intuitiva en un primer momento. Si bien tienes un acceso fácil a las unidades civiles, las militares son otra cosa. También resulta un poco lento el proceso de creación de unidades ya que tienes que seleccionar primero el edificio. En esto es mucho más práctica la interfaz de *C&C*, aunque un punto a favor de *Earth 2150* es que las unidades son muy configurables, lo que le da al juego una nota de color.

Podría decirse que tus tropas son como un libro en blanco al que puedes incorporar sin dificultad toda la tecnología que vayas desarrollando.

Nubosidad variable

La cambiante climatología de las zonas da pie a la inclusión de distintos ambientes

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P II 233; 32 MB de RAM
Recomendado: P II 300; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	
Glide		✓

Multijugador

Un mismo PC: ✗ | LAN: 8 | Internet: 8



VEREDICTO

Los dos años que separan un *Earth* de otro más bien parecen dos años luz. El juego ha dejado de ser un insulso clon de *Red Alert* para reencarnarse en un título con denominación de origen. Los escenarios siguen pareciendo mejorables, pero el sistema de juego funciona como una máquina perfectamente engrasada.

7,5

con características meteorológicas que influyen en el comportamiento de las unidades. Cuando la lluvia cae de forma torrencial, por ejemplo, las unidades aéreas tienen algún que otro problema para realizar sus misiones y tu visibilidad es muy inferior.

El juego incorpora convincentes transiciones entre el día y la noche, lo que hace que tengas que utilizar las luces de vehículos y edificios para alumbrar las zonas de influencia. Si apagas las luces es más fácil pasar desapercibido, pero también es más fácil que las formaciones avancen con cierto desorden. Los gráficos de *Earth 2150* están plagados de buenos detalles, como la nieve que cubre las unidades inactivas o los movimientos del agua en las costas y acantilados. Todo ello amenizado con efectos especiales, luces dinámicas y un velo que cubre el escenario totalmente integrado y casi imperceptible.

Topware ha superado con nota el patinazo que supuso Earth 2140

Inteligencia artificial al margen, *Earth 2150* es uno de aquellos juegos a los que vale la pena dar una oportunidad. De acuerdo, las estanterías están rebosantes de juegos de estrategia de apariencia sospechosa que poco (o nada) aportan a la evolución del género, pero puedes estar tranquilo: éste no es uno de ellos. Topware ha sabido reponerse de su anterior patinazo y ha superado con nota la prueba del algodón. Ahora, hermano, el veredicto definitivo y el bastón de mariscal están en tus manos.



No te olvides que de noche todos los gatos son pardos. Puedes utilizar las luces del vehículo pero serás más vulnerable.

Nadar y guardar la ropa



Dispones de un campo base en el que nadie te hará la pascua. Después de cada misión, dirige allí a tus unidades. El argumento del juego y su desarrollo hace que éstas no sean tan sacrificables como en otros títulos.



La cámara permite acercar, alejar y rotar los escenarios desde el ratón. Cuando tengas más de un asentamiento, puedes desplegar dos ventanas auxiliares que te permiten ver y gestionar distintas partes del escenario sin moverte.



En más de una ocasión podrás escoger la misión que prefieras llevar a cabo en primera instancia. A diferencia de otros juegos, no completar una misión no supone tener que repetirla. Los errores están contemplados en el juego aunque lo hacen más difícil.



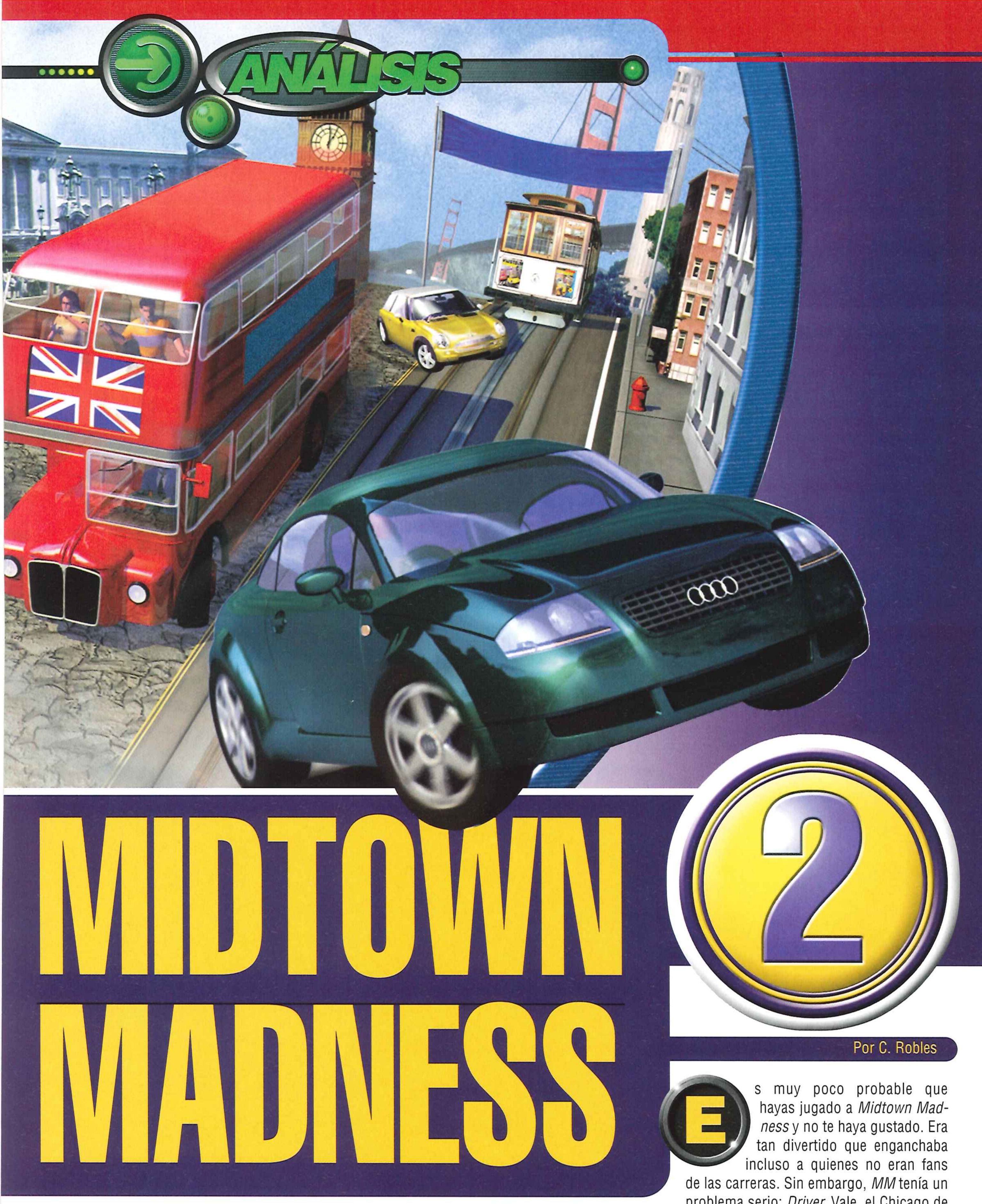
Las excavaciones subterráneas están a la orden del día. Los túneles te permiten salvar escollos orográficos y atacar por sorpresa a tus enemigos. El problema es que resulta difícil saber dónde acaba el túnel.



Cuando obtengas un nuevo artilugio tendrás un pequeño espacio en las noticias de las tres.



Todo tiene un aspecto familiar, pero ponte a jugar y verás la diferencia.



MIDTOWN MADNESS 2

Por C. Robles

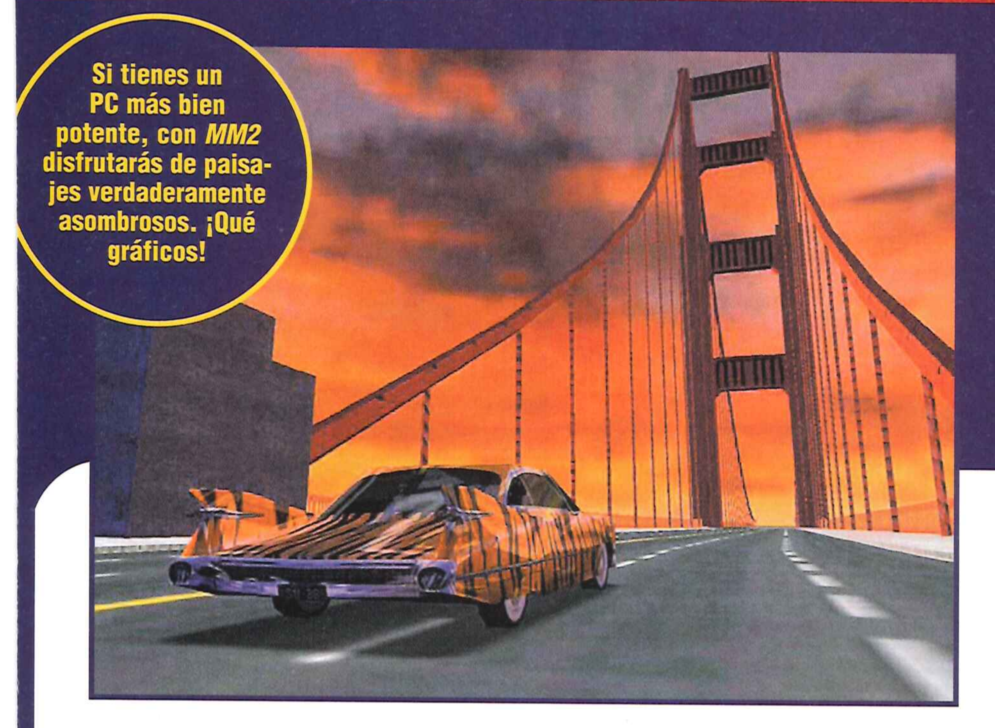
GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Angel Studios • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

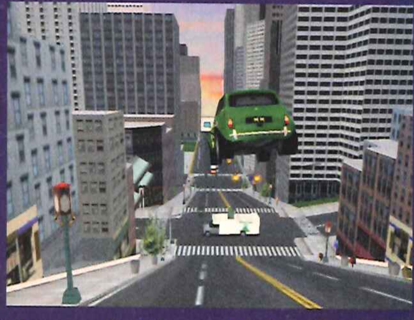
Prepárate para disfrutar de un picnic callejero a velocidades de vértigo. Si en el primer *Midtown Madness* sembrabas el terror en un Chicago abarrotado de inocentes peatones, esta vez podrás **quemar neumático en las esquinas de San Francisco y Londres.**

Es muy poco probable que hayas jugado a *Midtown Madness* y no te haya gustado. Era tan divertido que enganchaba incluso a quienes no eran fans de las carreras. Sin embargo, *MM* tenía un problema serio: *Driver.* Vale, el Chicago de *MM* era mucho más rico en detalles y estaba más «vivo» que las cuatro ciudades de *Driver.* Pero *las cuatro ciudades de Driver...* Pues eso, eran cuatro. Y *Midtown Madness* no contaba con el fantástico modo aventura del título de Reflections, simplemente era un juego de carreras.

Pero da igual. *MM* siempre contó con

Si tienes un PC más bien potente, con *MM2* disfrutarás de paisajes verdaderamente asombrosos. ¡Qué gráficos!





¿Pero qué pinta un Mini en Estados Unidos?

pequeños detalles que lo hacían diferente. Único. ¿Recuerdas cómo te lo pasabas arremetiendo con tu camión contra los autobuses escolares? Hasta podías oír los gritos de pánico de los niños (virtuales, eso sí) que viajaban en su interior. ¿Y qué nos dices de los taxistas, casi todos hispanos, insultándote con feroz acento mejicano cuando te saltabas un semáforo? El simulador de conducción urbana de Angel no admitía más normas que las dictadas por el sentido del humor.

Todas esas cosas son las que hicieron de *MM* un juego grande, profundamente adictivo. Y son esas cosas, de nuevo, las que hacen grande a su secuela. Sí, por supuesto que hay algunas novedades, pero sin duda lo más enriquecedor continúan siendo los pequeños detalles. Ahora, cuando chocas contra un vehículo civil, su conductor pone de inmediato las luces de emergencia, sin saber muy bien qué ha pasado. La gama de gritos e insultos es más amplia y variada, por supuesto. Ya sabes que los conductores urbanos tienen un idioma propio y enriquecen su dulce vocabulario de día en día. ¿Por qué no iba a suceder lo mismo en un juego?

Esta vez los árboles de los parques se dividen en dos tipos: pequeños y grandes. Así, mientras en el primer juego chocar con un árbol suponía que el vehículo se parase y quedara hecho unos zorros, aquí podrás dedicarte a talar parques enteros. Los gruesos troncos de las palmeras de North Beach convertirán tu automóvil en una montaña de chatarra, pero los simpáticos arbolitos de los parques no te supondrán ningún problema. Ni las farolas. Ni las cabinas de teléfono. Ni las papeleras, parquímetros, barreras de protección, pivotes de calle peatonal, señales de tráfico... Si el Chicago de *MM* era interactivo, esto es casi como estar de verdad en San Francisco y Londres.

Si lo tuyo es hacer turismo, hazlo desde casa: Westminster, el palacio de Buckingham...

Dos mejor que una

Sí, dos ciudades, has leído bien: Londres y San Francisco. Por supuesto, representadas con mapas, construcciones y localizaciones reales. Además, las texturas en esta ocasión son más definidas que en el primer juego, de modo que no cuesta en absoluto reconocer ciertos edificios y calles. ¿Qué te parecería, por ejemplo, escoger un Hammer y cruzar Frisco a toda pastilla, como Sean Connery en *La Roca*? Unos cuantos saltos por las míticas cuestas de la zona centro, arrollando algunos



Un autobús londinense dando tumbos por San Francisco. Original, no cabe duda.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 233 MHz; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 400 MHz; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

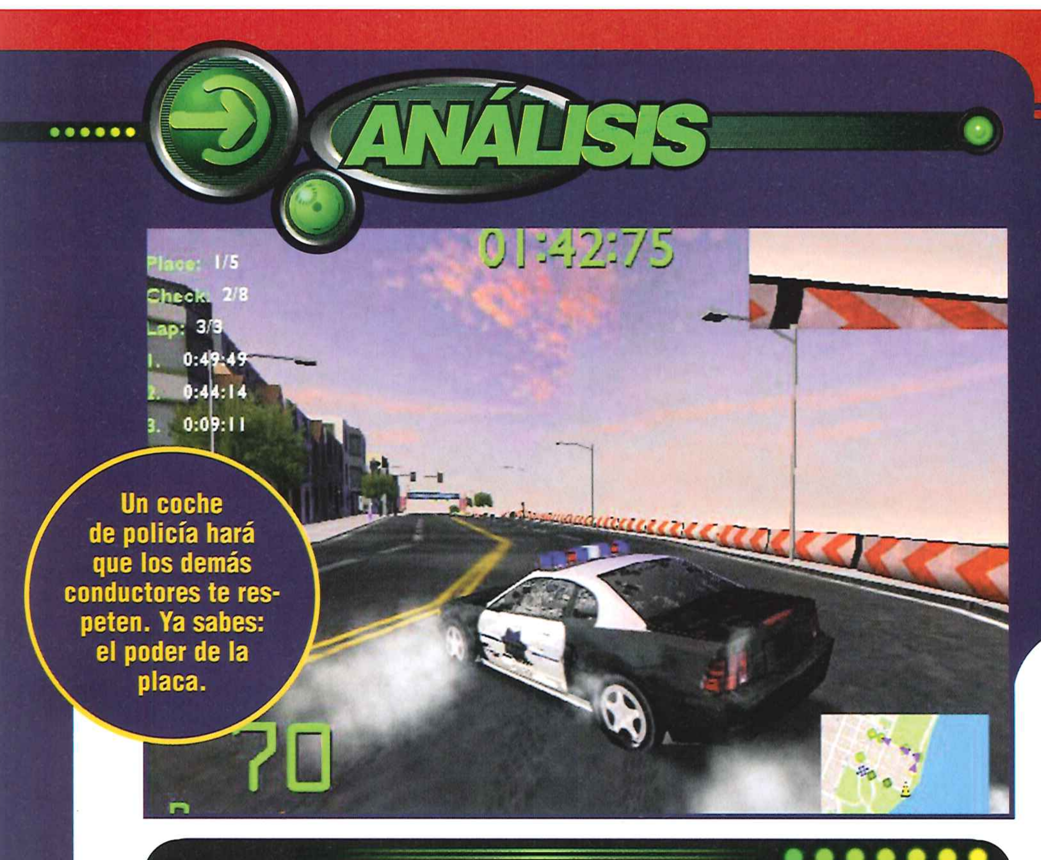
Multijugador

Un mismo PC: ✗ | LAN: 8 | Internet: 8

VEREDICTO

Dos ciudades nuevas (más detalladas y divertidas) y una lista de vehículos fabulosa son los principales alicientes para que te compres este juego. Puede parecerte poco si el primer *MM* ya se ha hecho un rincón en la estantería de tu sala de estar, pero, si no es así, ¿a qué esperas?

8



Un coche de policía hará que los demás conductores te respeten. Ya sabes: el poder de la placa.

Disfruta de las repeticiones. Son como ver una peli de acción, pero sin la parte que sobra (los diálogos).

coches, un espectacular accidente con el tranvía (los del juego son IDÉNTICOS a los de verdad), un paseo por la zona costera... Aparca en uno de los embarcaderos y échale un vistazo al mar: verás una isla con una especie de edificio... ¡pero si es «la Roca», la Prisión de Alcatraz!

Aunque quizás prefieras ser más clásico e imitar una de las carreritas que podían verse en *Bullit,* aquel desmadre fílmico que protagonizó Steve McQueen. Por ejemplo, puedes reproducir aquella en que el protagonista cruza la ciudad desde el enorme puente rojo hasta la costa de Marin. Pero bueno, si eres un excéntrico y lo único que te gusta es el cine europeo, siempre puedes olvidarte de la ciudad de las cuestas y dirigirte a la segunda ciudad: Londres.

Encontrarás los coches del primer juego, pero también unos cuantos nuevos

Londres se ha puesto de moda. A su currículo literario, musical y cinematográfico, ahora hay que añadir su aparición estelar en el mundo de los videojuegos. Multitud de desarrolladores la están incluyendo en sus juegos. Algo tendrá, ¿no? ¿Será el metro? Porque desde luego, ése es uno de los mayores atractivos en *MM2,* la línea subterránea de transporte público más antigua del mundo. ¿Demasiado tráfico en el centro? Pues nada: métete por una boca de metro y atraviesa unos cuantos kilómetros bajo tierra, para salir en la parada que más te convenga. Eso sí, tendrás que ir mirando el mapa, porque ahí abajo todos los túneles parecen iguales y la red del metro londinense es enorme. ¡Y cuidado con los trenes! Westminster, Kensington, el Soho, el palacio de Buc-

PÁNICO EN EL TÚNEL



Midtown Madness 2 te ofrece la oportunidad de recorrerte sobre cuatro ruedas los túneles del metro más antiguo del mundo. La ciudad de Londres abrió su primera línea de transporte subterráneo hace casi siglo y medio. El diez de enero de 1863, un vagón de tren recorrió el trayecto que separaba las estaciones de Paddington (en el oeste del barrio de Westminster) y Farringdon Street (en el centro financiero, la City). Durante la Segunda Guerra Mundial, el metro se convirtió en uno de los refugios preferidos de los londinenses, muy castigados por la aviación alemana. Poco antes del final de la guerra, la Luftwaffe bombardeó intensamente algunas de las estaciones, sobre todo las que estaban siendo utilizadas como fábricas de armamento.

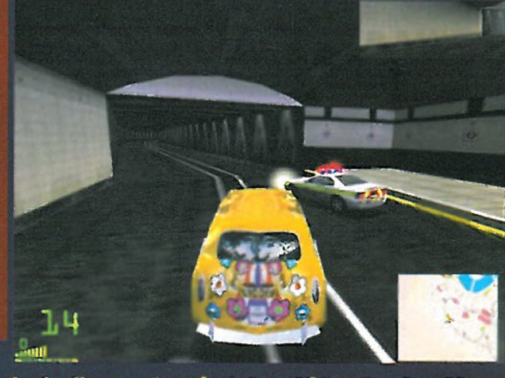
En este mundo subterráneo cargado de historia, dispones de más de un centenar de estaciones y muchísimos kilómetros en los que jugarte el pescuezo. Sólo tienes que colar tu automóvil por cualquiera de las entradas, saltar escaleras abajo y hundirte de lleno en las entrañas de Londres.



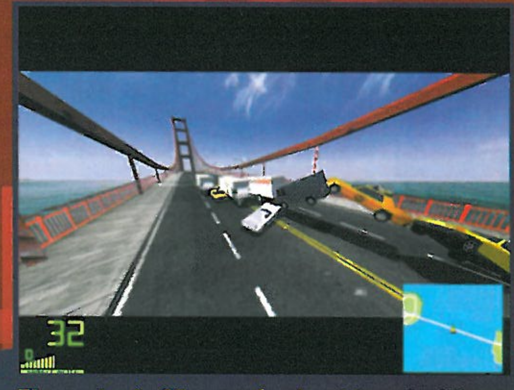
Los modos de carrera son los mismos que en el primer juego, a base de puntos de paso.



Coge un camión de bomberos y activa la sirena. Ya verás cómo el seguro lo cubre todo si te la pegas.



La bofia persiguiéndote y tú haciendo el loco por los túneles del metro. Sólo faltaría que viniese un tren de cara.



El puente de SF parecía aburrido y decidimos darle un poco de vidilla. Bocinazos, insultos, luces de emergencia... Así está mejor.

kingham, Hyde Park... Si lo tuyo es hacer turismo, hazlo desde casa. Y a todo trapo, que es más divertido.

Coches nuevos y seminuevos

En *MM2* encontrarás los coches del primer juego, pero también algunos nuevos. Desde el principio están disponibles los de *MM,* incluidos los que entonces eran secretos (el camión, el autobús...), pero entre los vehículos bloqueados encontrarás novedades de lo más apetecibles. En particular habrá dos que te llamarán la atención: el Beetle Dune y el Beetle RSI. Y es que VW se ha servido de *MM2* para presentar estas dos nuevas versiones del Beetle, que ahora se están presentado en ferias automovilísticas de todo el mundo. Lo mismo sucede con la versión actualizada del BMW Mini Cooper, que también aparece en el juego y será presentado al mundo en la próxima edición del París Motor Show. ¡Podrás conducir en tu PC coches que todavía no están a la venta! O coches que nunca podrías comprar sin una licencia de taxista, como los taxis londinenses.

No obstante, para pilotar tanto cacharro distinto hacen falta unas manos hábiles y algo de experiencia. Por eso, esta vez Angel Studios ha decidido incluir un par de opciones interesantes en el modo Crash Course Mission: un cursillo avanzado para conducir taxis en Londres y pruebas de conducción para el rodaje de películas de acción en San Francisco. Siempre quisiste ser doble de un famoso en pelis de carreras, ¿no? Pues ya sabes por dónde empezar.

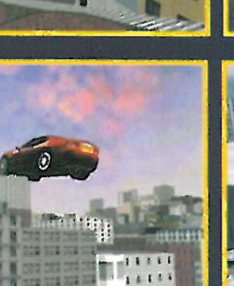
En fin, puede que a algunos *MM2* les sepa a poco. Es comprensible. Sólo una ciudad más que *MM,* pocos coches nuevos (hay un total de 21, con los repetidos), el mismo motor gráfico (sólo han mejorado un poco las texturas), idéntica conducción... Sí, *MM2* es un juegazo, pero también lo era su antecesor. Más que una segunda parte, parece una versión mejorada y más completa de la primera. Seguro que esperabas más novedades.

¡SALTA, CABALLITO, SALTA!

Conducir por San Francisco es casi como hacer hípica. Acelera en una cuesta abajo y sabrás a qué nos referimos. La verdad es que volar, botar y zarandearse dentro de un coche es la mar de divertido. Lo malo suele ser el aterrizaje. Aunque bien pensado, es mucho peor para quienes están donde aterrizas.









HOMEWORLD CATACLYSM

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Barking Dog Studios
EDITOR: Sierra/Havas Interactive • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

Relic ha abandonado de momento la búsqueda del mítico *Homeworld* y la ha puesto en manos de Barking Dog Studios. En este cataclismo sideral de altos vuelos hay sitio para todos, especialmente para los que ya están **acostumbrados a hacer la guerra vía Internet**.

Por J. Font

En Relic andan muy ocupados con el desarrollo de *Sigma*, un innovador título que presentaron en la última E3 de Los Angeles, y por eso no han podido trabajar en la segunda parte de su gran éxito del año pasado, *Homeworld*. Por suerte, el proyecto ha caído en buenas manos y no se ha echado a perder. Los nuevos desarrolladores no sólo han respetado la esencia del título original (innovadora interfaz, realista sistema de combates, inmejorables ángulos de cámara...) sino que incluso se las han arreglado para hacerlo aún más adictivo.





¿Es que nadie va a acudir a echarle una mano al Gary Cooper de la galaxia?

Cataclysm empieza quince años después de los acontecimientos vividos en *Homeworld*. Los Kushans (que ahora han pasado a llamarse Hiigarans) están reconstruyendo su imperio aprovechando las guerras civiles que devastan los planetas vecinos. Tú perteneces al clan de los Somtaaw, cuyo granito de arena en la reconstrucción imperial consiste en explotar los recursos mineros de la galaxia.

Los encuadres cinematográficos y las coloristas explosiones que ayudaron a triunfar al *Homeworld* original siguen ahí, pero esta vez un espeso velo cubre la galaxia y los recursos disponibles permanecen ocultos. Por suerte, la interfaz te permite trazar rutas para tus vuelos de reconocimiento, con lo que poco a poco podrás ir desvelando el mapa y mantener una amplia zona visible en la que puedas sentirte más o menos seguro. Como las naves tienden a perderse en las tinieblas, muchas de las misiones consistirán, precisamente, en buscarlas y conseguir que regresen sanas y salvas al punto de origen.

Tecnología razonable

Con estas innovaciones, Barking Dog ha conseguido darle algo más de profundidad al sistema de juego, pero también ha hecho que resulte condenadamente difícil. Menos mal que han incluido un modo tutorial excelente, porque si no, tantas opciones de cámara, tantos atajos de teclado y ese sensación de espacio infinito en el que cuesta muchísimo

ENVIADME EL DISCOVERY

El páramo espacial en que se desarrolla *Cataclysm* es tan inmenso que te hará falta una buena dosis de planificación germánica para no perderte sin remedio.

El velo te impedirá ver más allá de lo que cubran tus naves o los sensores. Esto te obligará a explorar el espacio en busca de recursos. Cuando consigas cantidades ingentes de Ru será el momento idóneo para guardar la partida.

Utilizar los menús desplegables es una buena manera de perecer en el intento. Conocer las teclas rápidas es esencial cuando entras en combate. El ratón lo necesitarás para mover la cámara y afinar en la destrucción de objetivos.



Las ventanas de transición están unidas mediante iconos. Aprovecha el momento en que tus naves se desplazan a los puntos calientes de la galaxia para dar todas las órdenes a la vez.



Establecer puntos de patrulla alrededor de tus naves ayuda a prevenir ataques por sorpresa. Cuando las lleves a la zona del conflicto, establece rutas.

orientarse desanimarían a muchos jugadores. Sólo desplazarse de un punto a otro de la galaxia ya es toda una aventura, ya que las distancias son larguísimas y al principio no dispones de portales de teletransporte. Los jugadores primerizos pueden encontrarlo divertido, ya que les permite familiarizarse con los movimientos de la nave, pero es probable que los expertos acaben aburriéndose. La única forma de evitarlo es acelerar el ritmo de juego.

Entre las innovaciones que facilitan un poco las cosas, vale la pena destacar que ahora existen naves que pueden desarrollar varias funciones a la vez, por ejemplo, recolectar, hacer reparaciones y rescatar naves en apuros.

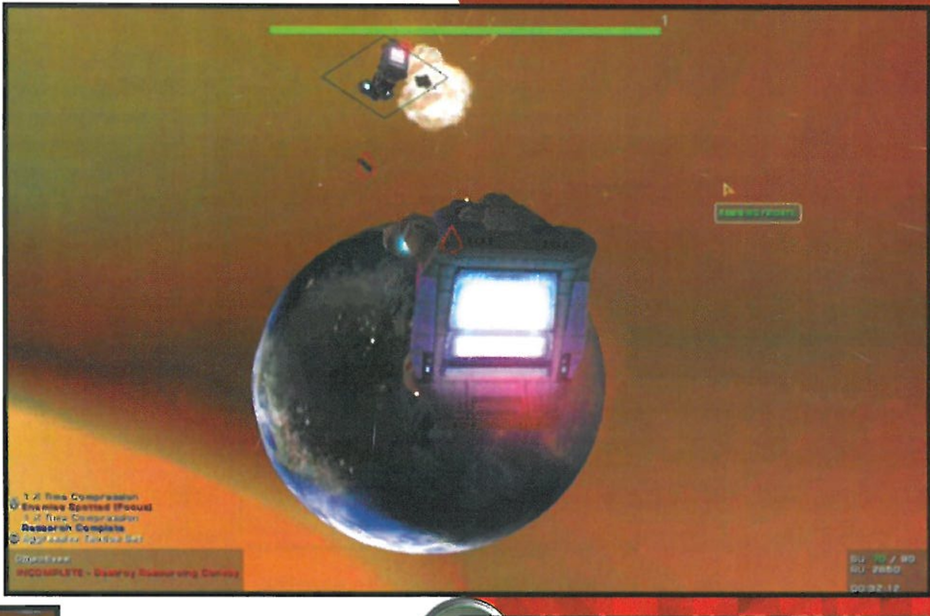
Avances tecnológicos

El árbol de tecnología ha mejorado y ahora te permite desarrollar armas aún más potentes y eficaces. En esta redacción le hemos cogido un especial cariño al Mimic, que proyecta hologramas en el espacio con los que puedes engañar al enemigo para después sorprenderle. Además, conseguir uno de estos sofisticados juguetes ya no es tan difícil como en la versión anterior, ya que tus naves nodriza incluyen potentes laboratorios dedicados día a noche a mejorar tu árbol tecnológico. En lugar de crear artefactos inútiles para ir aprendiendo sobre la marcha, puedes centrarte en desarrollar aquello que realmente necesitas. El inconveniente es que te ves obligado a llevar tus naves a la nodriza cada vez que quieres introducir en ellas alguna mejora.

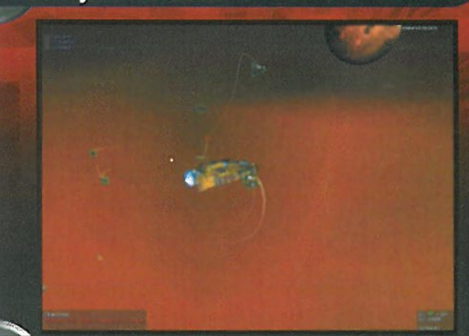
La partida individual consta de una única campaña con 17 misiones nuevas. Son bastante lineales, pero lo que consigas en una te será útil en las siguientes (por ejemplo, si en una de las misiones consigues cargarte a la inmensa mayoría de los enemigos que te cruzas, en la siguiente encontrarás muchos menos). Tu objetivo y el número y tipo de naves seleccionadas son los únicos elementos de la interfaz que permanecen en pantalla durante toda la misión, al resto debes acceder con el botón izquierdo del ratón o los siempre útiles atajos de teclado (ni se te ocurra asomarte a la Red sin haberte aprendido unos cuantos, te fundirán a la primera de cambio).

Pero la mejor noticia que ofrece *Cataclysm* es que la partida multijugador vía Internet funciona de maravilla, y además te da una riqueza de opciones muy superior a la de la partida individual. Puedes controlar otros dos clanes, utilizar el armamento y las naves del resto de facciones del imperio y hasta tienes a tu disposición inmensos asteroides cargados con entre 2.000 y 10.000 unidades de recursos, mucho más de lo que una nave recolectora es capaz de transportar.

Y es que, ya sea en la Red o fuera de ella, *Homeworld Cataclysm* es toda una experiencia. Si *Ground Control* o *Red Alert* han hecho de ti un adicto a la estrategia en tiempo real, este juego hará que te quedes sin habla. Su único problema es que una partida individual basada en una única pantalla parece demasiado poco, y seguro que eso desanima a los que todavía creen que jugar en red debe ser algo que hacen los trapecistas en el circo.



Destino Plutón. Ni se te ocurra dejarte la brújula en casa.



Escenarios infinitos no tienen por qué significar falta de acción.



La minería ya no es lo que era: una nave recolectora te ahorra trabajo y darle al pico y la pala.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Electro Tech Software • **EDITOR:** FX Interactive • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

3D POWER TANK

Rambo acaba de jubilarse, y los boinas verdes del futuro inmediato son tanques capaces de infiltrarse en la base enemiga, arrasarlo todo y escapar sin un solo rasguño. **¿Magia? No, tecnología.**

Por S. Sánchez

Power Tank 3D es un juego de acción estilo *arcade,* o sea, sencillo, espectacular y poco o nada realista. Su punto de partida es inquietante: mafiosos, narcotraficantes y terroristas se han apoderado de las plataformas de la NASA, los misiles nucleares rusos y las reservas de oro de los EE.UU. El mundo está en peligro y, una vez más, tú eres el único que puede impedir que la madre de todas las catástrofes se consume. Estás solo, pero pilotas la máquina de guerra más poderosa del planeta, así que no puedes quejarte. Tu objetivo es ir cruzando escenarios a tiro limpio y cumplir las órdenes del doctor Novotny, un científico que cuenta contigo para que le ayudes a acabar su prodigiosa máquina del tiempo, punto clave de esta enrevesada historia.

Aunque al principio cuesta mover el armatoste de varias toneladas que tienes entre manos, pronto te harás con los controles y entenderás por qué algunas maniobras se hacen al revés que con un coche. Ten en cuenta que en un carro blindado, además de mover el vehículo, tienes que mover la torreta. Como no tienes artillero te toca hacerlo todo a ti. No es difícil: los cursores mueven el tanque y el ratón la torreta. Si te haces un lío con las manos puedes seleccionar el modo fijo, con lo que la torreta siempre apuntará en la dirección en que avanzas.

La partida individual consta de 19 misiones que vienen a ser como una vuelta al mundo en carro blindado. Recorrerás una isla del Pacífico, Afganistán, Nepal, el Gan Cañón del Colorado, Cabo Cañaveral, Colombia, Rumania o Siberia. En todas las etapas de tu viaje encontrarás una fuerte resistencia por parte del enemigo, así que por muy buen tanque que lleves, el cañón de 180 mm se queda corto. Por ello, el Dr. Novotny ha equipado a nuestro *"pequeñín"*







El escudo protector es útil, pero dura menos que un juego de consola en la puerta de un colegio.



¡Protege el convoy! Estos helicópteros aparecen sin avisar, y luego pasa lo que pasa.



Las noches de varano no son lo mismo sin un buen lanzallamas con el que hacer fuegos de artificio.



Tu tanque no sabe nadar. Sal rápido del agua o se te acabará el oxígeno.

La bola gigante nos hará la vida imposible en la última misión.

con un soporte para un arma secundaria que puede cambiarse automáticamente. De serie llevamos una ametralladora que no es moco de pavo, pero buscando por ahí podemos encontrar todo tipo de armas, desde el clásico lanzallamas hasta una potente arma molecular que destruye todo lo que encuentra a su paso. Hay un total de 10 armas secundarias y cada una está diseñada para un tipo de enemigo específico, así que yo no cometería el error de disparar toda mi munición de lanzagranadas estando muy lejos del enemigo. Para ello están los lanzacohetes.

Las armas no serán la única ayuda con la que contarás. A tu disposición estarán una serie de *power up* que irán apareciendo por el camino, ya sea dentro de contenedores o protegidos por un pelotón enemigo. El más espectacular de ellos es el turbo-reactor, con el que conseguirás un pequeño milagro: que el tanque vuele. Al menos unos metros. Y sin escacharrarse al aterrizar.

Reúne los cuatro power up principales y los enemigos se arrodillarán a tu paso

El póquer de ases de los *power up* lo forman el turbo-reactor, el escudo protector, los obuses de neutrino y el destructor letal. Reúnelos y te convertirás en el Juan Pablo II de la destrucción masiva: todo el mundo se arrodillará a tu paso. No habrá enemigo que se te resista, ni la infantería con andares a lo Steve Urkell ni los veloces y muy destructivos helicópteros que surcan el cielo.

A este juego no le faltan los dos elementos estelares en todo *arcade* bélico decente: explosiones y sangre (aunque no de color rojo). En este apartado, *Power Tank 3D* recuerda a *Incoming*, juego con el que comparte la pasión por el uso de gráficos acelerados por hardware. Eso sí, en cuestión de detalle gráfico de los vehículos y edificios no hay punto de comparación: el juego de FX Interactive es claramente superior. La tarjeta aceleradora de gráficos es requisito indispensable para este juego. Últimamente son varios los títulos que se están decantando por el uso exclusivo de estas tarjetas así, que si aún no tienes una ya sabes qué pedir estas Navidades. Al menos se puede jugar tanto en Direct3D como en Glide. Tener una tarjeta u otra no supone mayor problema, ya que el juego no pierde en absoluto.

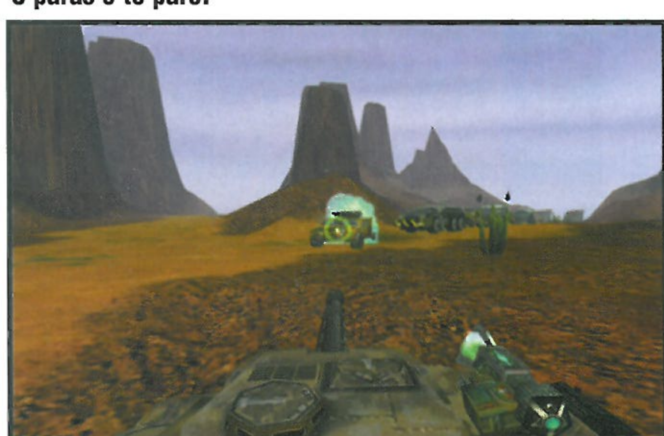
Los efectos de sonido no son nada del otro mundo, pero es mejor que te conformes con ellos y no subes el volumen de la banda sonora, la clásica exhibición de música *techno* de saldo y a toda pastilla que suele acompañar juegos como éste. Sólo la voz del tipo que introduce las misiones vale algo la pena: le pone tanto entusiasmo al asunto que casi consigue que te lo tomes como algo personal.

Las opciones multijugador no van más allá de lo justo y necesario. Seis misiones específicas para que las juegues en red local o Internet y que admiten cuatro jugadores a la vez. ¿Poco? Pues sí, aunque jugar a un clásico *deathmatch* o a capturar la bandera con carros blindados tiene su gracia. O al menos yo he sabido encontrársela.

Resumiendo: otro juego de acción. No va a hacerse un hueco en el santoral de los juegos para PC pero sí que pasa el control mínimo de calidad. A mí me tuvo entretenido unas horas y, según escribo esto, creo que me están entrando ganas de jugarlo un ratito más. Suficiente, ¿no?



O paras o te paro.



Acaba con la escolta del convoy y apodérate de la mercancía.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 5.990 Ptas.

SUPERBIKE 2001

Sin novedad en el frente: *Superbike 2000* fue el mejor simulador de motociclismo del año pasado y su secuela va a ser el mejor de éste. **Lógico.**

Por C. Robles

Llega una edad en que empiezas a valorar la estabilidad por encima de todo. Te tranquiliza saber que después de la primavera vendrá el verano y después de *FIFA* o un *Final Fantasy* vendrá el siguiente. También tranquiliza saber que, a mediados de cada año, EA editará un *Superbike* nuevo que se convertirá inmediatamente en el mejor juego de motociclismo del año. Sin sorpresas. Sin sobresaltos.

Aunque tampoco es cuestión de tomarse las cosas al pie de la letra. Una sorpresilla de vez en cuando no está de más. Nosotros incluso las agradecemos. Y *Superbike 2001* es tan objetivamente bueno como pobre en cualquier cosa que podamos considerar sorprendente. Es como sus antecesores, sólo que un poco mejor. Pero sólo un poco.

Está basado en la licencia oficial del Mundial de Motociclismo de la actual temporada (2000), y cuenta por lo tanto con todos los circuitos de este año. Eso significa que podrás competir en tres circuitos nuevos que no estaban en las versiones anteriores: el circuito de Valencia, en España; el de Imola, en Italia, y el de Oscherleben, en Alemania. Por supuesto, a esto deberás sumar la lista oficial de equipos y pilotos de este año, no faltaría más.

Las texturas son aún más nítidas que en el juego anterior.



El circuito de Imola es la novedad que más interesará a los expertos.

Mejoras discutibles

Superbike 2001 se coloca a la cabeza del género sin ningún resquicio de duda. Es el más bonito, preciso, completo y realista de todos los simuladores que existen en la actualidad. Pero eso también lo era su antecesor. ¿Qué tiene éste que no tuviera *Superbike 2000*? Pues los circuitos de esta temporada, texturas mejoradas (no mucho, porque las del anterior título ya eran prácticamente fotográficas), un control más delicado y realista y algunas florituras complementarias no muy significativas.

Las mejoras en el aspecto de las texturas siempre son bien recibidas, pero en este caso hay un pequeño problema: *Superbike 2000*, con un aspecto muy poco inferior a éste, funcionaba bastante mejor, y más rápido, en máquinas modestas. Los pequeños arreglos en el aspecto de *2001* son apenas perceptibles por el ojo humano, pero suponen un problema notable para el procesador.

El control, ahora más sensible, hace que



Las cámaras subjetivas son poco recomendables para iniciarse en el juego, si es el primer Superbike que conoces.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P 266; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
X	6	2



VEREDICTO

Se trata, sin duda, del mejor simulador de motociclismo para PC que existe en este momento. Sin embargo, quienes tengan el anterior *Superbike* se sentirán algo decepcionados por la falta de novedades; y quienes no estén iniciados en este género, sufrirán más de lo que esperan.

8,5



Si eres novato, activa la línea discontinua para saber cómo trazar las curvas.



El cielo está encapotado, ¿quién lo desencapotará?



Los gráficos siempre han sido la mayor virtud de esta serie, pero no la única. Cuando te canses de babear, juega y estarás de acuerdo con nosotros.

la experiencia sea más realista que nunca, pero también mucho más difícil. Los jugadores poco diestros o no iniciados en el género lo pasarán realmente mal durante las primeras carreras. Hasta los más expertos pilotos de *Superbike 2000* tardarán unas cuantas partidas en pillarle el tranquillo a éste. ¿Demasiado difícil? Pues sí. Al menos para la mayoría.

Se ha incluido una opción para novatos bastante interesante: una línea amarilla discontinua que marca la trazada correcta del circuito. Pero aun así, la poca adherencia que experimentan ahora las ruedas, la sensibilidad de la dirección y la mayor pericia de los pilotos controlados por la CPU son demasiados inconvenientes para los jugadores inexpertos.

En cuanto al resto de novedades, son de carácter puramente decorativo. Cuando te la pegas no apareces automáticamente en la pista otra vez, sino que vives personalmente las consecuencias de la caída (ver el cuadro *Levántate y Anda*). En las opciones de configuración verás que hay más posibilidades mecánicas, si bien ya eran más que suficientes las del juego anterior. Y el clima esta vez también es algo más caprichoso. Poco más.

Así que, si quieres el mejor y más bonito simulador de motociclismo de PC, aquí lo tienes. Pero no esperes encontrar demasiadas novedades en él si ya conoces el anterior *Superbike*. Y si no lo conoces, peor todavía, porque la excesiva dificultad de éste te hará sufrir durante mucho, mucho tiempo. Quizás EA Sports ya ha llegado al límite, y ya no se puede hacer nada mejor en este género.

LEVÁNTATE Y ANDA



Una de las novedades más llamativas de Superbike 2001 es que, si te caes, deberás pasar por un pequeño purgatorio que añade realismo al juego. Eso de volver a aparecer sobre la pista como por arte de magia pasó a la historia:



Te la pegas. La moto sale despedida, y tú también.



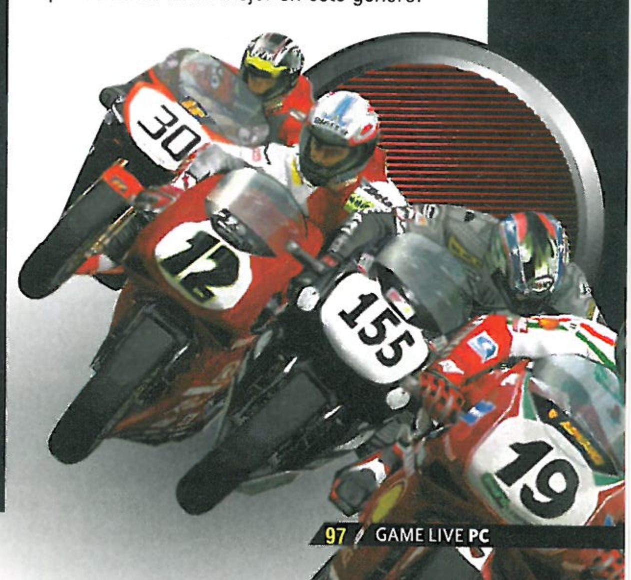
Te incorporas como puedes y avanzas hacia la moto.



La levantas, la arrancas, te colocas a su izquierda...



...y corres con ella unos metros para subirte en movimiento.



HEAVY METAL F.A.K.K. 2

***Julie Croft* viaja al futuro**, reconstruye las defensas de un paradisíaco planeta, resuelve un montón de puzzles y extermina a un puñado de ardillas y abejas respondonas. Este es el argumento de ***Heavy Raider F.A.K.K. 2*, *Tomb Metal* para los amigos.**

GÉNERO: Acción/Aventura • **DESARROLLADOR:** Gathering of Developers • **EDITOR:** Take 2/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

Por G. Masnou Julià

Heavy Metal F.A.K.K 2 es, para qué negarlo, la enésima clonación de *Tomb Raider*. Desde que apareció el primer juego de la arqueóloga de las trenzas, su mezcla de combates, exploración y enigmas se ha convertido en la fórmula que todo el mundo intenta imitar. Y cada vez con más descaro. Así que si disfrutas especialmente con las aventuras de Lara Croft, debes darle una oportunidad a *Heavy Metal*. Seguro que también te gusta.

Hay diferencias, por supuesto. Para empezar, la protagonista de este juego se llama Julie y no Lara. Y no es arqueóloga, sino una de las afortunadas criaturas que habitan el planeta Edén, en el que el agua milagrosa mantiene a todo el mundo eternamente joven. Aunque su mundo está protegido por un escudo energético, una fuerza alienígena acaba por invadirlo y Julie se ve obligada a enfrentarse a ellos para salvar todo lo salvable. Así que, de entrada, tenemos una heroína de armas tomar y una historia más bien tópica de invasiones interplanetarias. Ah, y el motor de gráficos de *Quake III Arena*, que por sí sólo garantiza que el juego tenga un aspecto inmejorable y se mueva como la seda.



Ardillas, abejas... y estos terroríficos gusanos, siempre dispuestos a ahogarte en su surco de babas.

En cuanto superes el aburrido pero del todo necesario tutorial, ya puedes empezar a dar vueltas por Edén y "conversar" (por llamarlo de alguna manera, porque los menús de diálogo están predeterminados y tú asistes a su desarrollo como un convidado de piedra) con sus habitantes para ir consiguiendo la información básica que necesitas. Lo que no se puede negar es que te encontrarás con personajes y situaciones la mar de curiosos, como ese mineral verde que convierte a las simpáticas ardillas en monstruos mutantes. De hecho, las ardillitas mutantes de marras serán nuestro primer rival cuando acaben tutoriales y menús de diálogo y el juego entre en lo que de verdad interesa: la sucesión de combates y enigmas.



El tutorial te ayuda a acostumbrarte al manejo de las armas.

Tras eliminar a cuatro animalejos de poca monta, nos daremos cuenta de que la acción se vuelve cada vez más rápida y casi sin pausa. Podría ser toda una experiencia, si no fuese porque el sistema de lucha no está del todo refinado y adultera un poco el resultado final del juego. Las armas de corto alcance (léase espadas) no permiten realizar un combate cuerpo a cuerpo como Dios manda. Predominan las vísceras y los fuegos de artificio, pero la

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P II 300; 64 MB de RAM

Recomendado: P II 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D	✓	
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗





Puede que no lo veas, pero dentro de esa bola de fuego hay un enemigo terrible.

jugabilidad es más bien escasa. Al menos las de largo alcance sí que resultan eficaces y convincentes.

Ritmo frenético

Una decisión más que acertada es que los niveles sean cortos, con lo cual todo se concentra en acción frenética a un ritmo muy dinámico, como en los juegos de consolas. Las escenas cinemáticas enlazan un nivel con otro y permiten al jugador tomarse un respiro sin que se pierda la tensión, poco más o menos como en *Half-Life*. Los rompecabezas se basan en lo de casi siempre: saltar al vacío, accionar una palanca, encontrar una puerta... Pero al menos no resultan repetitivos y nunca exigen más de media hora de quebraderos de cabeza (no todos los juegos tienen por qué poner a prueba nuestras reservas de materia gris).

Lo que sí se echa de menos es algún enemigo extra, o que los que ya están no fuesen tan estúpidos y fáciles de eliminar. Es un

Un cóctel de acción frenética y puzzles variados pero sencillos

poco frustrante ver cómo te observan con ojos de cordero degollado mientras les das su ración de plomo. El resultado final es un juego notable, de originalidad poco menos que nula, pero rico en sangre, sudor y lágrimas. Y adictivo como pocos. Puedes tomártelo como un simple plagio de *Tomb Raider* con ambientación futurista o valorar su tenso y frenético sistema de juego, capaz de entretenerte durante meses. Tú eliges.

Julie no será arqueóloga, pero nadie duda que es una mujer de armas tomar.



Este gigante bonachón va a echarnos una mano. Pídeselo educadamente.



Puzzles entretenidos y sencillos. Como debe ser.



En más de una ocasión será necesario utilizar la habilidad para escapar.

HEAVY METAL: VIÑETAS Y CELULOIDE

Heavy Metal es una popular revista de cómic futurista americana inspirada en la francesa *Metal Hurlant*. En ella han dibujado grandes de la viñeta como Richard Corben, Angus McKie, Dan O'Bannon, Thomas Warkentin y Berni Wrightson. En 1981 se estrenó una película basada en esta célebre licencia. Incorporaba unos efectos visuales muy avanzados para la época y una banda sonora con temas de Black Sabbath, Devo, Nazareth o Stevie Nicks entre otros. La película está claramente destinada al público adulto, incluye grandes dosis de violencia y desnudos y consta de ocho historias con un elemento común: la presencia de una extraña esfera verde de metal que un astronauta encuentra en un viaje espacial y que representa la esencia del mal.

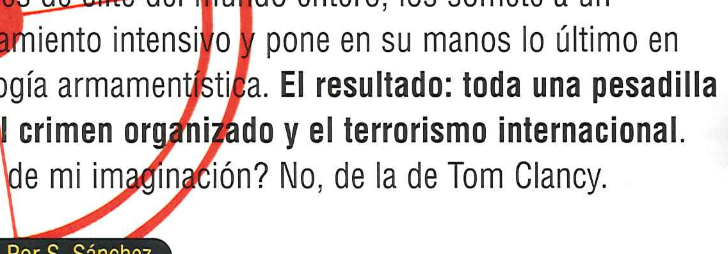


La secuela de este pequeño clásico de la ciencia ficción adulta se titula *Heavy Metal F.A.K.K 2* (o *Heavy Metal 2000*, su nombre oficioso), costó la friolera de 15 millones de dólares y fue estrenada por la cadena de televisión Starz el pasado 14 de febrero.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Red Storm Entertainment • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** Por determinar

RAINBOW SIX
Covert Operations Essentials



Pongamos que alguien reúne a los mejores soldados de las unidades de élite del mundo entero, los somete a un entrenamiento intensivo y pone en su manos lo último en tecnología armamentística. **El resultado: toda una pesadilla para el crimen organizado y el terrorismo internacional.** ¿Fruto de mi imaginación? No, de la de Tom Clancy.

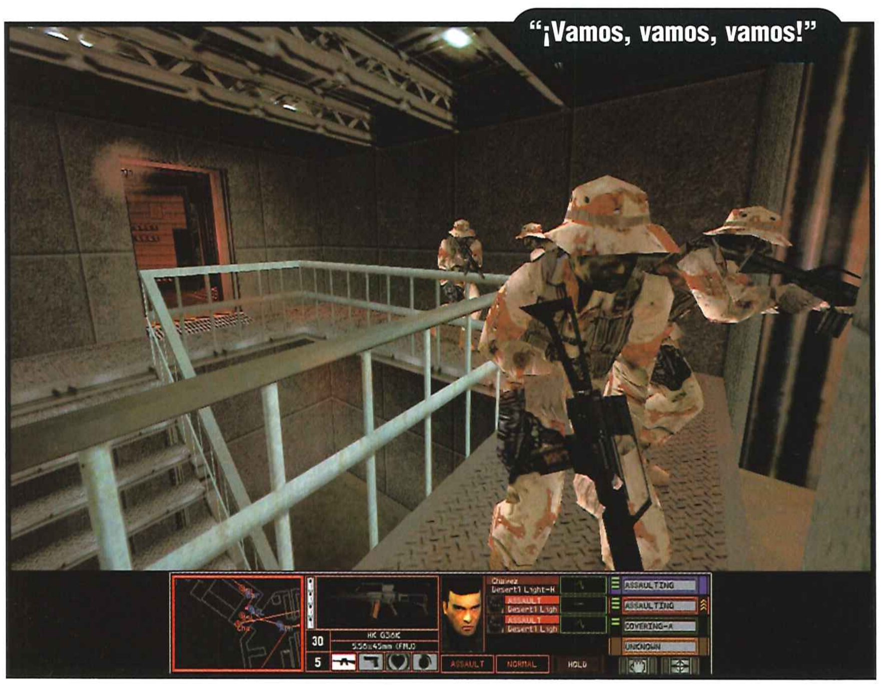
Por S. Sánchez

1998, *Quake* ha extendido su incontestable dominio por todo el universo lúdico del PC. Sólo un puñado de valientes resiste ahora y siempre al invasor. Son jugadores que no se dejan seducir por la acción frenética y las mutilaciones en serie. No, ellos prefieren algo más denso y táctico. Más refinado, en resumen. Y en estas que llega *Rainbow Six* y la acción táctica se convierte en la alternativa a *Quake* que muchos pedían a gritos.

Hasta los que se lo pasaban pipa masacrando alienígenas en un mundo de ficción reconocieron que guiar a las fuerzas de élite en su lucha contra la amenaza terrorista tampoco estaba nada mal.







"¡Vamos, vamos, vamos!"

Llega otoño del 2000 y ya tenemos un nuevo *Rainbow Six* entre manos. El nombre, largo como de costumbre, es *Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Operations Essentials*. A partir de ahora me referiré a él como *COE*, más que nada porque el redactor jefe siempre dice que utilizo todo tipo de excusas para que los textos me salgan más largos con menos esfuerzo.

Sin trampa ni cartón

Red Storm sigue exprimiendo la gallina de los huevos de oro, pero al menos sabe que no se puede engañar al jugador y venderle varias veces el mismo juego con distinta carátula. Por eso, *COE* se compone de dos CD. Uno sigue los pasos de *Rogue Spear* y el otro (novedad mayúscula) es una enciclopedia multimedia que explica todo lo que siempre quisiste saber sobre lucha anti-terrorista.

El primer CD se compone de tres nuevas misiones desarrolladas por Red Storm y seis más a cargo de Zombie Studios. No es que sean muchas, pero se supone que esto es el aperitivo y el plato fuerte es el otro CD.

Al menos son misiones largas, con varios niveles y estupendamente diseñadas. La primera, que transcurre en tierras bolivianas, es toda una demostración de lo



Santiago es un clásico. A este paso será el primer jubilado de la unidad Rainbow.



Va a ser duro cruzar el puente, pero para eso nos pagan.



Los civiles viajan en taxi, los militares en submarino. Aunque, bien pensado, el submarino es nuclear. Me quedo con el taxi.

que da de sí el editor de niveles de *Rogue Spear*. Te enfrentas ante un grupo guerrillero que aprovecha los colores de la jungla para camuflarse, y pronto descubrirás que la zona caliente es la hermosa pero traicionera cascada que se encuentra en el centro del mapa. Las otras dos (una situada en Siberia y otra en Dakota del Norte) no aportan ninguna novedad destacable.

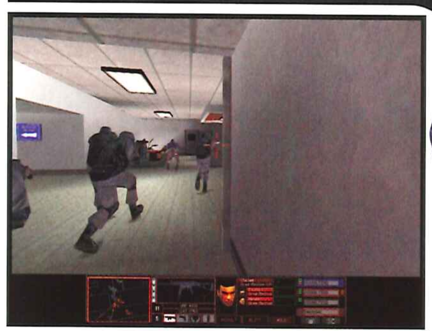
Las seis misiones de entrenamiento creadas por Zombie son breves y muy técnicas. Son adictivas, pero sus autores parecen haberlas diseñado con la neurona de recambio: apenas contienen nada que pueda considerarse original o creativo. Las opciones de juego de *Rogue Spear* y *Urban Operations* también están disponibles. Podemos jugar a Asalto, Lobo Solitario, Caza al terrorista, Rescate de rehenes, Defensa o Reconocimiento en cualquiera de las nuevas misiones sin necesidad de tener las entregas anteriores. Tampoco es imprescindible utilizar una tarjeta aceleradora de gráficos, aunque en ese caso nos hará falta un PC digno de la unidad de logística del Pentágono.

Pero se supone que la salsa de esto es el CD informativo, ¿no? Pues vamos con él. Información tiene mucha. Diríamos que toda. Pero, ay, está en inglés. Todo. Y además, la interfaz es un poco confusa. Te acabarás acostumbrando pero, aun así, el CD es algo lento de manejar. Podemos elegir al soldado que queramos y someterlo a un completo programa de entrenamiento o dedicarnos a consultar la información que nos interese, sin más.

Aun así, esta herramienta de consulta tiene sus lagunas. En primer lugar, el modo de desplazamiento de un tema a otro es tan lento que es muy probable que llegue a desesperarte. Pero lo peor es que la información está presentada de forma que se hace muy farragoso consultarla. No se puede imprimir ni exportar, con lo cual tenemos que leer mucha información siempre en la misma columna. Y además, qué demonios, no se han molestado en traducirlo.

Vale, para aprobar el examen que te permite ingresar en Rainbow Six basta con que aciertes un 60% de las preguntas, pero como casi todas las respuestas incluyen términos técnicos en inglés, tendrás la impresión de que, más que de táctica antiterrorista, te examinas... pues eso, de inglés. Así que, si van a vendernos enciclopedias, por muy interactivas e interesantes que sean, lo menos que pueden hacer es traducirlas a nuestro idioma. ¿O no?

Nueve misiones y una enciclopedia multimedia que explica todo lo que siempre quisiste saber sobre lucha antiterrorista



Corre y dispara, dispara y corre. Tarde o temprano todo se reduce a eso.

TOM CLANCY: EL PADRE DE RAINBOW SIX

Este tipo con pinta de jugador de beisbol jubilado es Tom Clancy, el hombre que presume de ser (junto con Stephen King y Martin Amis) el escritor más rico del mundo. Nacido en Maryland en abril de 1947, Clancy es el creador del popular agente Jack Ryan (interpretado por Harrison Ford en la película *Juego de patriotas*) y el autor de éxitos de la novela de acción y anticipación política como *La caza del Octubre Rojo*, *El cardenal del Kremlin* o *Deuda de honor*. Las multimillonarias ventas de sus libros le permiten ser propietario de una de las bibliotecas privadas más grandes de América, una mansión en su Maryland natal y hasta dos clubs deportivos, los Orioles y los Minessota Vikings. Para que luego digan que no se puede vivir de la pluma.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Raven Software • **EDITOR:** Activision/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Lo reconozco, no sólo no soy *trekkie*, sino que odio a muerte casi todo lo relacionado con el aborrecible universo *Star Trek*. Aun así, este extraordinario juego me ha hecho aparcar mis prejuicios. **¿Debería darle una oportunidad al Voyager y sus tripulantes?**

Por G. Masnou

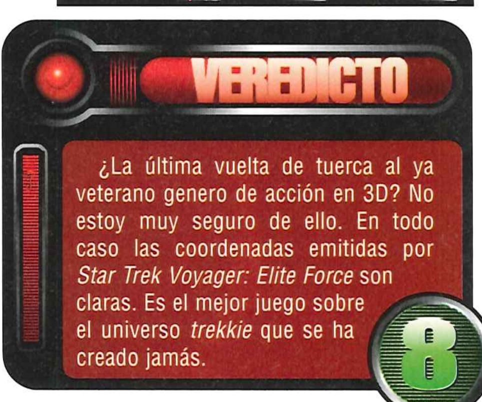
¿Vas a apuntar a esos infelices con una Scavenger Gun?

Raven Software es la compañía que ha obrado este milagro. ¡Un juego de *Star Trek* bueno! Sin fisuras, sin argumento estúpido, sin fallos de programación. Estos estudios de desarrollo americanos ya dieron muestras de su talento con títulos tan populares como *Heretic*, *Hexen* o el polémico (por violento) *Soldier Of Fortune*. Debe haber sido toda una experiencia para ellos dejar de lado sus habituales despliegues de casquería tridimensional para centrarse en el pulcro y nada sanguíneo universo de *Star Trek*.

Pero que nadie dude que éste es un producto cien por cien Raven. Ya la introducción es marca de la casa. Y brillante. Sin saber como, tú y unos cuantos miembros del equipo os encontráis atrapados en el interior de una nave Borg. El ambiente es oscuro y la sensación de claustrofobia, casi asfixiante. Avanzas unos pasos y oyes unos gritos de auxilio que provienen del final del corredor. Se trata de uno de tus compañeros, atrapado tras un campo magnético. Acto seguido, divisas un enorme generador de energía situado en una de las paredes. Sin pensártelo dos veces, lo destruyes con el phaser. El efecto es inmediato y el campo de fuerza que retiene a tu compañero desaparece. Éste te lo agradece y se une a ti para intentar plantar cara a los Borg, que aparecen por todas partes.

La misión avanza y consigues liberar a







El comportamiento de la horda enemiga es realmente inteligente.



Alexander está dando a los alienígenas una dosis de su propia medicina.

todos los demás compañeros, pero la aventura sufre un giro inesperado, ya que, uno de ellos, Alexander, sin que tú puedas hacer nada, comete un terrible error que hace que la misión fracase con estrépito. Cuando ya lo das todo por perdido, te das cuenta de que sólo se trataba de un entrenamiento en la sala de realidad virtual. Tu esfuerzo no ha servido de nada, pero ya estás en condiciones de cruzar los pasillos del USS VOYAGER en dirección al puente de mando, y eso que no han pasado ni veinte minutos desde que empezaste a jugar. Sencillamente genial.

Y lo que viene después incluso eleva el listón un par de palmos. Raven ha seguido el libro de estilo de *Half-Life*: misiones que se suceden a un ritmo frenético, sin apenas pausas, un guión sólido y rico en sorpresas, ambientación muy absorbente... Lo cierto es que las armas y enemigos que vas a encontrar no están a la altura de *Half-Life* (aunque se inspiren en él directamente), pero sí que vale la pena destacar que el comportamiento de los enemigos es realmente inteligente, y te seguirán y eliminarán si no los destruyes a la primera. Para defenderte de ellos, dispondrás de armas clásicas en el género de acción futurista, como el phaser, el phaser rifle o el I-Mod (especializado en eliminar Borgs). La única realmente espectacular es la Stasis Weapon, que garantiza estropicios a gran escala.

Pocas veces un juego ha aprovechado una licencia de forma tan inteligente

Rápido y mortal

Elite Force consta de 8 niveles principales divididos en numerosas fases y complementados por pequeñas misiones secundarias. La ambientación de las mismas es asombrosa. Si no fuera por *Star Wars*, diría que nunca una licencia había sido aprovechada de forma tan inteligente. Al estar basado en una serie "real", los autores se han podido lucir a la hora de diseñar los niveles. Por ejemplo, el primero, situado en el interior de una nave Borg, está lleno de escenarios increíblemente realistas. Es algo así como una cárcel futurista, con amenazadores engendros biomecánicos por todas partes y una gran cantidad de paneles de control y generadores que no tardaremos en destruir. La tecnología del motor gráfico de *Quake 3* pone la guinda a nivel visual.

Sólo le encuentro un defecto grave: es fácil. Demasiado. A medida que vas superando niveles casi sin bajar del autobús, empiezas a temerte que la cosa se acabe en un suspiro. Y, por desgracia, así es. Algunas armas son demasiado poderosas y la opción de guardar la partida en cualquier momento quita emoción al asunto. Tampoco me han gustado demasiado las escenas de relleno que abundan en el juego, por ejemplo, las largas secuencias no interactivas que preceden a cada nueva misión. Pero, cuidado: sólo se trata de pequeñeces que para nada enturbian el alto nivel global del juego.

Las opciones multijugador tampoco están nada mal. Este título puede funcionar estupendamente en la Red, sobre todo gracias a su función Holomatch, que te permite ponerte en la piel de cualquier tripulante del Voyager e incluso de los temibles Borg. Modo cooperativo, captura de bandera y demás completan el lote.

El fruto de este encuentro entre Raven y la licencia *Star Trek* es, tal vez, el mejor trabajo de la compañía americana hasta la fecha. Un juego heterogéneo lleno de sorpresas argumentales en la línea de maravillas como *Half-Life* o *System Shock 2*. El culto *trekkie* ya tiene un embajador serio en el mundo de los juegos para PC.



Gráficos elegantes y con clase. Como los de *Quake 3 Arena*.

A veces una retirada a tiempo son tres cuartos de victoria.

La odisea del Voyager

Los *trekkies* de nuevo cuño están de enhorabuena: *Star Trek: Voyager* ya es una realidad. La serie intenta recuperar el espíritu del primer *Star Trek*: fascinación por la aventura, estética *retro* y mensajes positivos sobre el trabajo en equipo, el equilibrio ecológico y la concordia entre las razas. La flota estelar tiene ahora un nuevo buque insignia, el USS VOYAGER, sucesor del mítica Enterprise. Mientras investigaba un extraño fenómeno en el confín del universo conocido, la nave es misteriosamente trasladada a 70.000 años luz de su destino, con lo que se enfrenta a un viaje de vuelta que, salvo milagro, puede durar 75 años. Así que parece que tenemos *Star Trek* para rato.





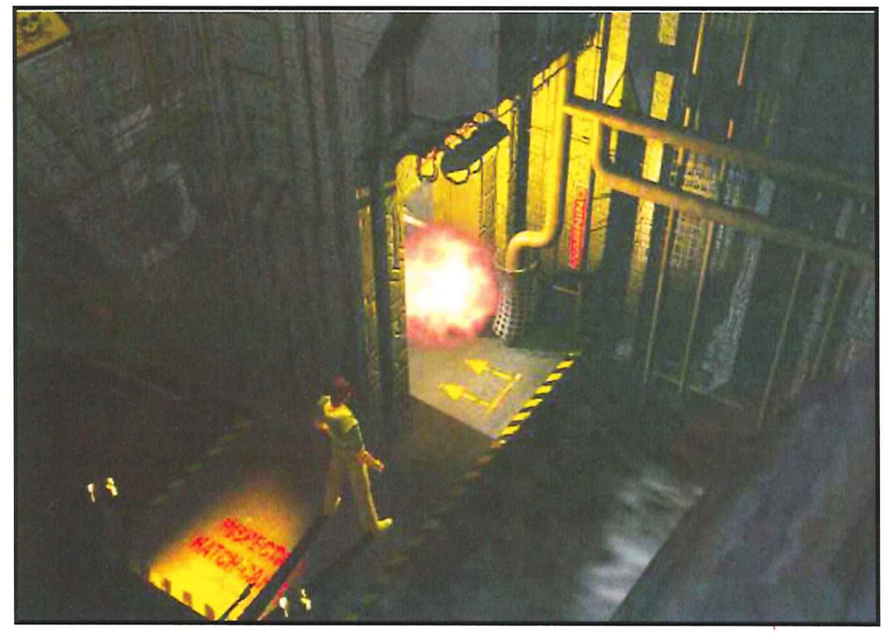
A SANGRE FRÍA

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Revolution Software • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

¿A sangre fría? Después de dedicarle un buen puñado de horas a la última aventura gráfica de Revolution Software, más bien nos parece que debería haberse llamado ***Telón de Acero II: La guerra fría continúa.*** Qué tiempos aquéllos...

Por J. Font

La verdad es que en este juego sí que hay algo de sangre y bastante más de frío, pero lo que de verdad llama la atención son las dosis discrecionales de aventura, espionaje y sigilo. Tu nombre es Cord y eres un espía norteamericano que recorre la imaginaria región soviética de Volgia. Tu misión es encontrar a tu colega Kiefer, prisionero del malvado Dmitri Nagarov, un tirano del tres al cuarto que se ha autoproclamado guía político y espiritual del régimen. En cuanto des con Kiefer, el lamentable estado en que se encuentra te forzará a hacerte cargo de su misión: descubrir de dónde procede la energía con que Nagarov está desarrollando nuevas armas. Lo mejor de todo es que la fuente energética en cuestión parece ser de origen extraterrestre, así que lo que tienes entre manos es un verdadero expediente X, todo un caso para Mulder y Scully.



Los efectos especiales son resultones. Pero será mejor que te escondas.

Como toda aventura gráfica que se precie, el juego se basa en un menú de ventanas que van cambiando según avanzas. La principal diferencia es que los desarrolladores han optado por abandonar el ratón e incluir una interfaz de juego de acción al estilo Lara Croft. A los movimientos de tu personaje se suceden las pequeñas animaciones que muestran las acciones que lleva a cabo, aunque tendrás un control directo sobre tu personaje cuando tengas que luchar. El resultado de todo esto es un híbrido interesante, pero no del todo bien resuelto.

Hazte a la idea de que eres un espía y que para pasar desapercibido no puedes acarrear un número indeterminado de artilugios. Cuentas con un reducido arsenal y un inventario para depositar los objetos que recojas de los escenarios o que encuentres registrando fiambres. Esto último te resultará un poco engorroso, ya que, por un lado, pierdes tiempo en ello y, por otro, la sensación de sepulturero cleptómano te abruma. Pasar de ellos podría ser una buena solución si no fuera porque ésta es la única manera de conseguir cosas (munición, botiquines) que en algunos casos resultan imprescindibles.

Acción a cuentagotas

En cuanto empieces a familiarizarte con el sistema de juego, verás que *A sangre fría* tiene, por lo menos, una cualidad más que interesante: incluye elementos propios de los juegos de acción, pero no se centra en entrar a saco en las habitaciones arma en ristre y disparar a todo lo que se mueva.



El diálogo puede resolver problemas, pero no se puede hablar con cualquiera.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗





¡Dispara, dispara, dispara! Tío, la has cagado, ¿quién te dijo que disparases?



El nivel de detalle de los escenarios del juego es notable.

Puedes concluir episodios del juego sin derramar una gota de sangre y evitar, de este modo, confrontaciones directas de funestas consecuencias. Todo depende de tu capacidad para hacerte con los objetos y la información adecuados. Por ejemplo, te será muy útil conseguir una especie de agenda electrónica llamada Remora, que se puede conectar a los ordenadores rusos para obtener información e inutilizar sistemas de vigilancia o utilizarse como escáner para saber qué te espera tras una puerta cerrada. Además, te permite la comunicación con el exterior para obtener ayuda (si es que hay alguien dispuesto a echar una mano a un patán como tú).

A sangre fría te pasea por el lado oscuro de la Rusia poscomunista

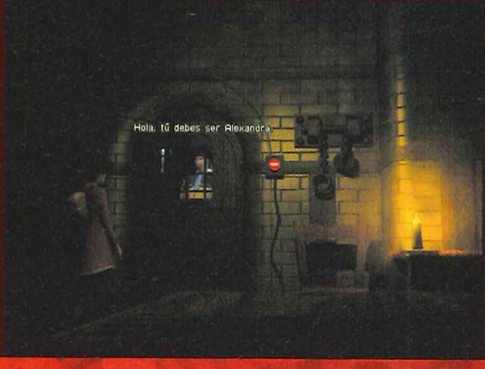
El uso de una perspectiva al estilo de *Tomb Raider* te puede hacer pensar que lo que te espera es una aventura dinámica con acción a raudales, pero, por desgracia, no tardarás en salir de tu error. Para empezar, la cámara es una verdadera cruz: pocas veces te ofrece la perspectiva más adecuada en los combates. Además, tu grado de control sobre el personaje deja bastante que desear. El detalle más irritante es que las teclas de dirección lateral del personaje cambian en función del ángulo de cámara, con lo que los movimientos de Cord son de una torpeza tal que te harán preguntarte cómo es posible que Estados Unidos confíe una misión de esta importancia a un espía borracho o disléxico.

Ni sombra de lo que fue

El juego te pasea por el lado oscuro de la Rusia poscomunista. Puedes recorrer desoladores edificios en ruinas, redes subterráneas e incluso una especie de transiberiano nuclear. La ambientación es buena, pero echarás de menos luces realmente dinámicas.

Un apartado que vale la pena destacar es la más que aceptable inteligencia artificial de los enemigos. Si usas tu arma indiscriminadamente o haces demasiado ruido, pronto te verás rodeado por un enjambre de rusos que te liquidarán con burocrática eficacia, así que no te tomes esto como un simple *shoot 'em up* para justicieros de gatillo fácil.

En *A sangre fría* abundan las misiones complementarias, casi todas basadas en la sencilla pero socorrida fórmula de encontrar un objeto o resolver un puzzle en un tiempo limitado, por lo que es algo menos lineal que la mayoría de aventuras gráficas al uso. Pero no te equivoques, el grado de libertad de que dispones es más bien limitado. Acabarás haciendo lo que hay que hacer, sin quitarte del todo la molesta impresión de que te están llevando de la mano hacia un final predeterminado.



¿Serás capaz de abandonar una niña a su suerte? Bueno, sí: exigencias del guión.



¿Has probado alguna vez un acelerador de partículas? Ahora tienes la oportunidad de hacerlo, pero pagarás los cristales rotos.

Éste es uno de esos títulos que parecen en crisis de identidad permanente, intentando serlo todo sin acabar de ser nada en concreto. Tiene mucho de aventura gráfica y algo de juego de acción. No te permite vaciar niveles a tiro limpio, pero tampoco premia siempre las decisiones inteligentes y correctas. Podríamos definirlo como una aventura gráfica con pretensiones, una mezcla entre *Blade Runner* (el juego, no la maravillosa película) y *Tomb Raider*, con más de lo primero que de lo segundo. La intención es buena, pero no va más allá de un interesante argumento y algunas pinceladas de acción entorpecidas por el confuso sistema de cámaras empleado. Eso sí, al menos es más dinámico que las aventuras gráficas en primera persona, en las que no haces más que señalar y esperar encontrar algo interactivo en la nueva ventana.





Suscríbete ya a la mejor revista de juegos de PC a este lado de la capa de ozono. No dejes que nadie se te adelante, los cien primeros recibirán una copia gratuita del recopilatorio Multi Action o Multi Sports, juegos cedidos por Dinamic Multimedia. Además, un año completo de suscripción te costará el equivalente a diez números de la revista. Haz cuentas: ¡dos Game Live de regalo!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 5.950 ptas. (2 ejemplares de regalo).

FORMA DE PAGO Oferta válida unicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de EDICIONES FREEWAY, S.L.

☐ GIRO POSTAL

Nombre y Apellidos..Telf..............................

Dirección...

Población...C.P.............................Provincia..........................

Firma del titular de la tarjeta VISA Promoción sólo válida para España.

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si estos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.

ANÁLISIS

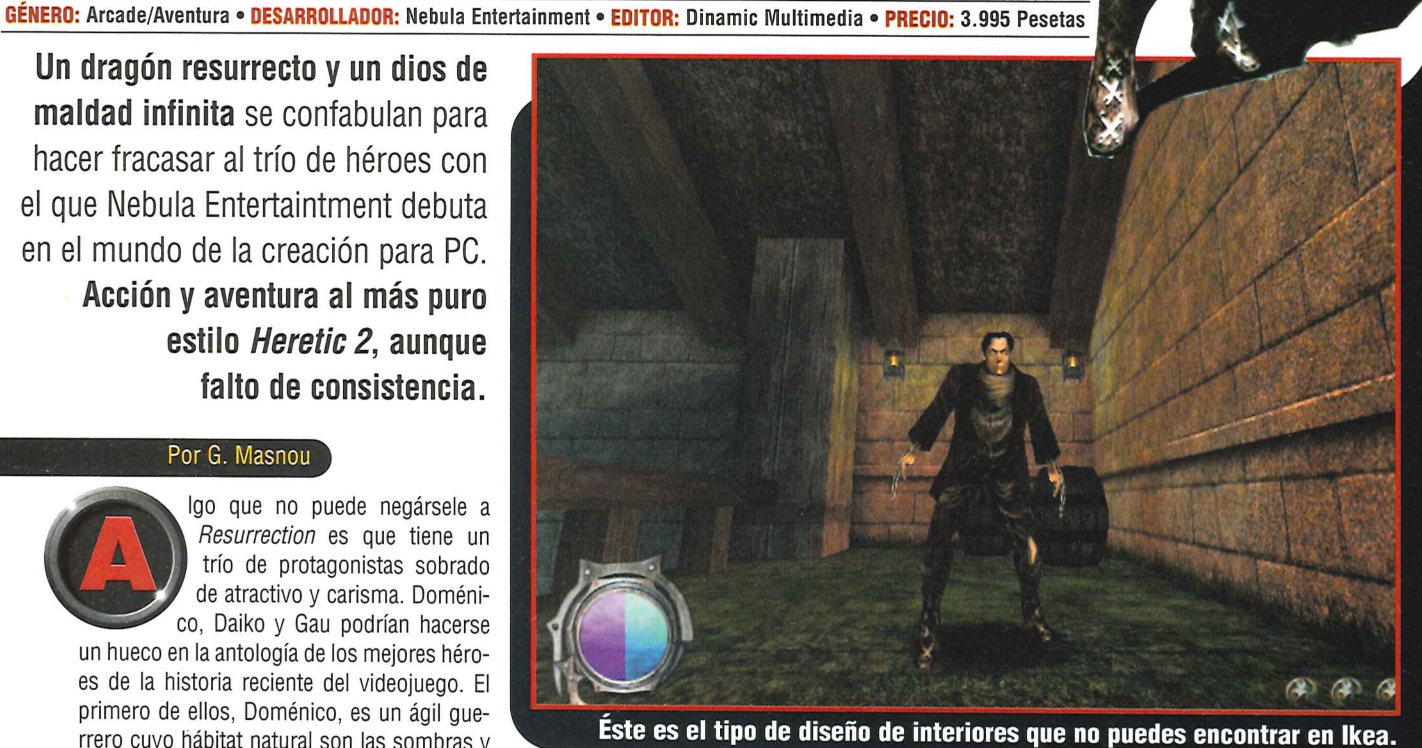
RESURRECTION

GÉNERO: Arcade/Aventura • **DESARROLLADOR:** Nebula Entertainment • **EDITOR:** Dinamic Multimedia • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

Un dragón resurrecto y un dios de maldad infinita se confabulan para hacer fracasar al trío de héroes con el que Nebula Entertaintment debuta en el mundo de la creación para PC. **Acción y aventura al más puro estilo *Heretic 2*, aunque falto de consistencia.**

Por G. Masnou

Algo que no puede negársele a *Resurrection* es que tiene un trío de protagonistas sobrado de atractivo y carisma. Doménico, Daiko y Gau podrían hacerse un hueco en la antología de los mejores héroes de la historia reciente del videojuego. El primero de ellos, Doménico, es un ágil guerrero cuyo hábitat natural son las sombras y que utiliza sus garras para colgarse del techo. Gau es una montaña de músculos que lo debe todo a sus demoledores golpes y Daiko es la sacerdotisa de un antiguo culto y tiene poderes mágicos que le permiten lanzar bolas de energía o hacerse invisible. Los tres lucharán juntos contra un dios diabólico que se dedica a devorar almas con la ayuda de su dragón negro.



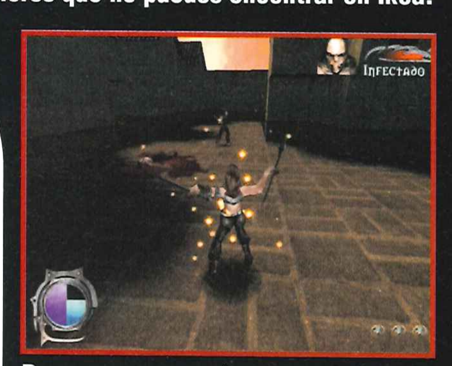
Éste es el tipo de diseño de interiores que no puedes encontrar en Ikea.

Así pues, tenemos un grupo de protagonistas con características bien definidas y muy diferentes entre sí, lo que sugiere un sistema de juego muy completo en el que podremos hacer un poco de todo. La primera decepción, sin embargo, llega muy poco después del inicio del juego. Nuestra primera misión será infiltrarnos en una fortaleza para encontrar a un tal príncipe Bertrand e infectarlo con una misteriosa maldición. ¿Verdad que lo lógico sería aprovechar las habilidades de Doménico y completar la misión a base de astucia y sigilo? Pues sí, pero no se puede. Todas las puertas están cerradas, y la única forma de abrirlas es eliminar a los guardianes y robarles las llaves. Para ello, de nada sirve moverte de sombra a sombra al más puro estilo *Thief*. La fuerza bruta es imprescindible.

Peleas y más peleas

Cierto, eso no tiene por qué ser un problema. Si el sistema de combate fuese satisfactorio, una buena dosis de fuerza bruta podría resultar de lo más divertida. Pero no, es lento, rutinario y engorroso. A pesar de que dispones de un repertorio de golpes y movimientos aceptable, apenas tendrás la oportunidad de utilizarlos. De hecho, con un par de ellos (los de larga distancia) tienes más que suficiente, y si te empeñas en usar los demás, lo más probable es que dures menos de media hora. El éxito de los golpes depende bastante más de la fe y las leyes del azar que de la habilidad de los jugadores, y eso no dice mucho a favor de un juego en el cual estarás el 99% del tiempo peleando.

Para colmo de males, un sistema de puzzles de lo más previsible todavía empeora las



Para crear una de estas bolas de energía vas a necesitar mucho maná.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 64 MB de RAM
Recomendado: P 400; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

Algún que otro detalle original y unos gráficos correctos no son suficiente cuando se intenta jugar en la misma liga que *Tomb Raider* y *Heretic 2*. Los elegidos suelen marcar diferencias precisamente ahí donde *Resurrection* falla con estrépito: en jugabilidad y profundidad.

5,5



cosas. Casi siempre se trata de lo mismo: encontrar una puerta y buscar su correspondiente llave. Para hacerlo basta con exterminar a todos los enemigos del nivel, alguno de ellos la tendrá, así que la esencia del juego consiste en vagar por los niveles como alma en pena cargándote todo lo que tiene patas con la esperanza de que una llave salvadora te permite subir al siguiente escalón de este purgatorio. Sustituir a Doménico por Gau o por Daiko sólo supone que cambiarán tus objetivos, pero tu forma de alcanzarlos seguirá siendo del todo rutinaria. En cuestión de pocas horas te habrás convencido de que los niveles de *Resurrection* son perfectamente intercambiables entre sí. Cambia (y poco) el aspecto de los malos y algún que otro elemento del escenario, el resto es una tediosa sucesión de misiones que cada vez te llamarán menos la atención.

El éxito de tus golpes depende de la fe y de las reglas del azar

MOVIMIENTOS EXCLUSIVOS

Resurrection incorpora una serie de movimientos característicos y únicos para cada personaje. Echemos una ojeada a los mas espectaculares y efectivos:

La bola de energía de Daiko es la forma más segura de exterminar al enemigo.

Cuando Gau gira sobre sí mismo y descarga este golpe no deja títere con cabeza.

La supervivencia se basa en la habilidad de Doménico para desplazarse por los techos.

A repartir estopa

Si te hartas de tanta llave y tanta puerta, *Resurrection* te ofrece la posibilidad de pelear sin más en el modo Arena. Como un gladiador, puedes enfrentarte en combates singulares con todos los enemigos que te has ido cruzando en la partida solitaria. Es un modo casi idéntico a otro que aparecía en *Die by the Sword* y lo cierto es que resulta un alivio, al menos al principio, hasta que el soso sistema de combate hace que empiece a perder interés.

Hay que reconocer que en Nebula han hecho un buen trabajo a nivel visual y sonoro. La recreación de las ciudades, palacios y fabricas es magnifica. Todos los decorados cuentan con un nivel de detalle alto; fuentes de agua, antorchas o tiendas son habituales en los escenarios por donde nos moveremos. Los protagonistas del juego tiene un estupendo diseño y una excelente animación. Sin embargo, parece que los grafistas no se han esmerado tanto en la recreación de los enemigos, ya que la mayoría de ellos parecen sacados directamente de la saga *Resident Evil*, con sus defectuosos movimientos y una IA muy poco trabajada. El aspecto sonoro cumple con creces: cada escenario cuenta con su propia melodía, con lo que si tenemos nuestro ordenador conectado a un buen equipo de música, nuestros oídos nos lo agradecerán.

No esperes mucho más de este juego. *Resurrection* es un producto de acabado más que dudoso con un par de buenas ideas mal desarrolladas. Es una verdadera pena que tres personajes con tanto potencial como Doménico, Gau y Daiko se hayan quedado sin una buena aventura que protagonizar.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Funatic • EDITOR: THQ/Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

CULTURES

The Discovery of Vinland

Afila los cuernos. Ha llegado el momento de echar pie a tierra y **conquistar América**. Sólo que sin Hernán Cortés y **al mando de un puñado de vikingos revoltosos** y enamoradizos.

Por J. Font

De un tiempo a esta parte los juegos de estrategia se han vuelto de lo más intelectual. Gracias al floreciente subgénero basado en crear y expandir civilizaciones, la guerra nunca volverá a ser tan primitiva y elemental como hace años. *Faraón*, *Cleopatra* o *Theocracry* han demostrado que la historia de las culturas no tiene por qué ser aburrida. Al contrario, es un estupendo pretexto para que nuestras sesiones de estrategia y combate a gran escala sean cada vez más ricas.

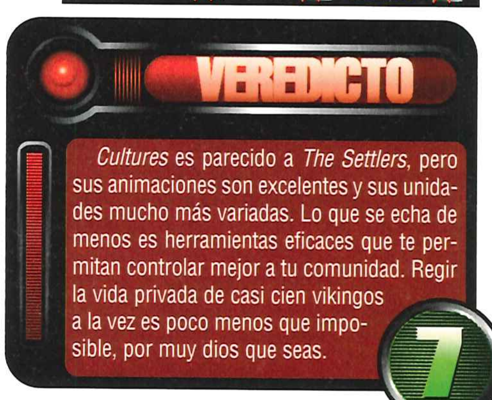


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450: 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

Cultures es parecido a *The Settlers*, pero sus animaciones son excelentes y sus unidades mucho más variadas. Lo que se echa de menos es herramientas eficaces que te permitan controlar mejor a tu comunidad. Regir la vida privada de casi cien vikingos a la vez es poco menos que imposible, por muy dios que seas.

7

Ahora le toca el turno a los vikingos, esa etnia bárbara que, más que extender su civilización, se dedicó a estropear la de sus vecinos. Bueno, vecinos y no tan vecinos, porque, en pleno siglo XI, unas noche que iban hasta las cejas de calvados, se convirtieron en los primeros europeos que pisaron América. La principal novedad de este título es que no sólo deberás guerrear y fundar colonias, también deberás controlar varios aspectos de la vida privada y pública de los cornudos protagonistas.

Todo vale

Sofisticación es la palabra que mejor define este juego en el que, en cierta medida, encarnarás el papel de Dios. Te llamarás Thor u Odín y tendrás que cuidar de tus seres terrenales. *Cultures* utiliza algunos elementos poco vistos hasta ahora en los juegos de estrategia. De hecho, parece incorporar al género elementos de simulación tipo *Los Sims*. Las unidades necesitan alimentos, descansar cuando el trabajo les agota y formar una familia para satisfacer sus necesidades culinarias y, digamos, reproductorias.

Las nuevas proles son las que se encargarán de mantener viva la civilización y desarrollarla. La campaña pone de manifiesto esta premisa. Lejos de aparecer siempre con un puñado de unidades y tener que empezar la construcción desde cero patatero, algunas misiones añaden nuevos objetivos al poblado de la anterior partida. Así que tendrás unidades de distinto sexo y deberás inmiscuirte en su vida privada para unirlos. Existe un rol muy diferenciado entre hombres y mujeres. A diferencia de juegos como *Age of Empires*, en el que la mujer se incorpora a los trabajos de la civilización, en *Cultures* la única tarea que pueden llevar a cabo es saciar el apetito del marido y cuidar la prole. En cambio, los hombres desarrollan un oficio y van a la escuela para aprenderlo. A medida que ganan experiencia, pueden desarrollar nuevas profesiones en el mismo campo. Así pues, un talador de árboles puede convertirse en carpintero, o un transportista en mercader. La población maneja una buena cantidad de recursos y productos manufacturados para que la gente



Olaf y Sigrid están enamorados. Pronto se irán a vivir juntos y tendrán hijos que pondrás a trabajar en la mina.



Arde un almacén y tus vikingos de plastilina huyen despavoridos.



No los ordenes por orden alfabético, no podrás recordar sus nombres.



El paisaje del Labrador en invierno hará que muchos vikingos sientan nostalgia de sus fiordos noruegos.

esté abastecida y, cuando existan excedentes, poder iniciar intercambios comerciales con otras civilizaciones. Si quieres prosperar, deberás hacer de casamentera y juez de paz, darle una familia y un hogar a tus muchachos y asegurarte de que sean felices.

Lista de tareas

Además de sofisticado, *Cultures* es también un juego algo caótico. Como no hay transición entre día y noche, tus vikingos tienden a comer cuando les apetece y dormir cuando les entra sueño. Esto puede hacerte incluso gracia cuando controlas un grupo pequeño, pero a nada que sean más de veinte se te hará difícil estar seguro de si todos tienen casa o duermen por ahí tirados.

La población crece a un ritmo desbocado pero lógico. No puedes acceder a las unidades de manera inmediata, ya que la madre naturaleza rige el tiempo que transcurre entre que solicitas un nuevo indígena y puedes disponer de él para que trabaje en la mina. Los edificios se van sucediendo y empezarás a darte cuenta de que tienes un serio problema: tienes menos casas que habitantes y más edificios productivos que gente preparada para el trabajo. Menos mal que la interfaz esta pensada para sacarte de este atolladero. Existen distintas ventanas que te informan de la marcha de la civilización. La que más vas a utilizar es la de población, ya que desde ella puedes ver la información de cada unidad. Ordénalos en función de su trabajo o cualquier otro aspecto de su vida y asegúrate de que tienes cubiertas sus necesidades básicas.

Te llamarás Thor u Odín y tendrás que cuidar de tus seres terrenales

Los menús de diálogo con comentarios de tus vikingos o indicaciones sobre el desarrollo del juego se suceden a un ritmo mareante. Es un sistema práctico y necesario, pero acaba con el dinamismo de los juegos de estrategia en tiempo real. Abrumado ante tanto mensaje, optarás por cerrarlos rápidamente antes de que eclipsen la pantalla. Si haces esto, probablemente descubrirás al cabo de cierto tiempo, unos viejecitos que, lejos de parecerte simpáticos, te parecerán los reyes del escaqueo. Se han pasado la vida sin hacer nada, comiendo en el almacén y durmiendo en el suelo. Escondidos entre la multitud, detrás de un edificio o en medio de los árboles han pasado buena parte de su vida sin que te dieras cuenta. Y además, tienen excusa: te has pasado un montón de años ignorando sus mensajes.



Arde un almacén y tus vikingos de plastilina huyen despavoridos.



Estás negociando con los apaches, aunque que al final te toque ponerte en el papel de general Custer.



Se empieza cortando árboles y se acaba agujereando la capa de ozono. Civilización, dicen.

ALGO MÁS QUE LOBOS DE MAR

Los vikingos arrastran una leyenda negra que tal vez no sea del todo justa. Es cierto que entre los siglos VII y VIII, espoleados por la escasez de alimentos que padecía Escandinavia, se dedicaron a saquear las poblaciones costeras del Báltico, Atlántico y Mediterráneo. Pero con el tiempo empezaron a establecerse en los territorios en que desembarcaban y demostraron mucho talento para la diplomacia, la colonización y el comercio. Los vikingos suecos, por ejemplo, remontaron el curso del Volga y establecieron una próspera civilización en el actual territorio ruso. Y los noruegos e islandeses descubrieron y colonizaron la península del Labrador, en Norteamérica, casi quinientos años antes del viaje de Colón.



MTV SPORTS SKATEBOARDING

El *skateboarding* virtual es una buena opción para los que adoran las piruetas de alto riesgo pero están hartos de volver a casa con la camiseta hecha trizas y las rodilleras manchadas de sangre. **Y si es con música de la MTV, mejor que mejor.**

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Dark Black • **EDITOR:** PROEIN/THQ • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

Por E. Moreau



Seguro que este *skater* es la mar de famoso al otro lado del charco.

¿Licencia MTV? Eso son palabras mayores. El sentido común dice que un juego que se presenta arropado por tan ilustres siglas no puede ser una chapuza. ¿O sí? La cadena de televisión norteamericana ha puesto un pie en el mundo virtual. Parece que quieren editar una completa línea de juegos deportivos y han empezado por el *skateboarding*, deporte urbano y juvenil por excelenicia y, por tanto, carne de MTV.

Lo malo es que les ha salido un poderoso competidor. Otro título de *skateboarding* para monitor y teclado que triunfó hace cosa de medio año en el campo de las consolas: *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Como dicen que la competencia es el detonante del genio, esperábamos mucho de este duelo entre juegos más o menos parecidos. El veredicto provisional es (a la espera de que le echemos un profundo vistazo a la versión final de *Tony Hawk's*) que *MTV SS* parece el perdedor del duelo. Los dos son títulos que equilibran simulación y actitud *arcade*, incluyen *skaters* de carne y hueso entre su equipo de asesores y tienen una oferta rica en profundidad y modos de juego. Pero el juego de THQ es inferior en jugabilidad y nivel de realismo, y eso no lo compensa ni una licencia televisiva de tres letras ni algún modo anecdótico de propi-



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

Tony Hawk´s Pro Skater 2 ha puesto el listón tan alto que este juego no ha tenido más remedio que agacharse y pasar por debajo. Más sencillo, más lento y más corto. Menos atractivo, en resumen, por mucho grupete de moda que incluya su banda sonora.

5,5



Un *handplant*: a diferencia de otros juegos, en este resultará sencillo ejecutarlo.


El escenario es grandioso: kilómetros y kilómetros al alcance de tu tabla.


Los gráficos se pixelan ligeramente, pero son dignos de un PC.


Esta demostración de equilibrio vale muchísimos puntos.



El surtido de modos de juego es más que razonable.


Saltar una hilera de coches es de lo más divertido que harás en *MTV SS*.

na. Tal vez hubiese bastado un poco más de velocidad para que el juego se convirtiese en una experiencia realmente adictiva, pero lo cierto es que, tal y como está, no parece que reúna condiciones para luchar por el título de mejor juego de *skateboarding* para PC del año.

Y eso que, de entrada, el menú de *MTV SS* parece más que razonable. Treinta *skaters* profesionales a elegir, algunos de ellos muy conocidos en su casa y parte del extranjero, un modo libre para pasearte por escenarios urbanos dándote trompazos con otros *skaters*... Hasta puedes practicar tus habilidades saltando sobre hileras de vehículos o sobreviviendo a peligrosos obstáculos. El punto de partida del modo carrera es ingenioso, ya que te lleva al lugar en que empiezan a gestar su leyenda los mejores *skaters* del mundo: la escuela secundaria. A partir de aquí, debes ir progresando según una curva de aprendizaje razonable, incluso puede que demasiado fácil.

Acrobacias sin sangre

En lo que a figuras se refiere, *MTV SS* te permite realizar sobre tu tabla virtual desde el giro de 360º al de 720º, pasando por *ollies*, *nollies*, *handplants*, *stalefishes* y otras virguerías con nombres que a muchos nos suenan a marca de cereales. Y las harás en un abrir y cerrar de ojos, sin necesidad de rodilleras, coderas y casco. Y sin perder una gota de sangre o de sudor, aunque algo de hemoglobina no estaría de más, ya que el juego acaba dando una imagen excesivamente limpia y falta de dramatismo del *skateboarding*. Y, después de todo, hablamos de un deporte de riesgo.

Los gráficos son aceptables, sin más, considerando que hablamos de un juego de PC, en el que las imágenes pixeladas deberían estar perseguidas por la ley. Eso sí, están muy por debajo del atractivo, suave y preciso *Tony Hawk's*. Además, el tamaño de los *skaters* no está del todo en proporción con el de los escenarios. Aunque sea un detalle muy *arcade*, se hace molesto, ya que rebaja un grado más el nivel de realismo del juego, ya de por sí no demasiado convincente.

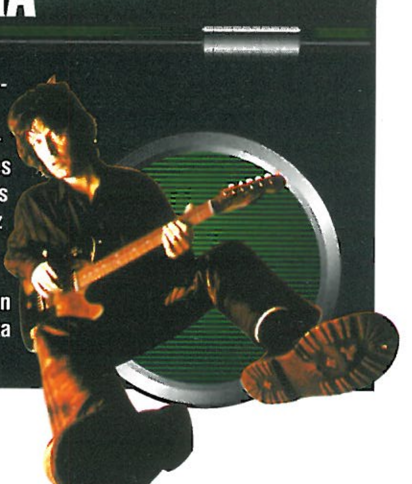
Puedes elegir entre 30 *skaters*, algunos reales y otros no

Pero incluso eso es aceptable. Mucho más que la falta de un modo de edición (el de *Tony Hawk's* es excelente) que aportase algo más de profundidad. O que baste con acostumbrarte a los controles para que todo se vuelva extraordinariamente fácil. Tanto que pasarás en un santiamén de felicitarte a ti mismo por lo bien que te ha salido tu primer giro de 180º a preguntarte por qué el ordenador lo hace casi todo. Menos las combos, claro, pero como son de ejecución muy lenta y también incluyen movimientos predeterminados que recuerdan a los de *FIFA*, es probable que no les prestes mucha atención. Vale, tiene su mérito aprenderte de memoria una serie de teclas para ejecutarlas a la velocidad del rayo, pero prueba a hacer lo mismo algo más despacio. ¿Cómo, que el resultado es el mismo? Pues sí, aterrizas sin mayor problema y acumulas un montón de puntos. Ya sabes, demasiadas facilidades y muy poca relación entre tus méritos y la recompensa que obtienes acaban significando aburrimiento.

Ésa es la principal diferencia entre *MTV SS* y su competidor directo: uno empieza a divertirte de verdad cuando el otro ya ha empezado a aburrirte. Si *Tony Hawk's* es un menú completo con postre y café, *MTV* se queda en un gustoso, pero poco alimenticio, aperitivo de mediodía de domingo. Y eso no hay música ni licencia que lo arreglen.

JARABE DE GUITARRA

Antes de que decidas mandar a *MTV Sports Skateboarding* con la música a otra parte, pega la oreja a su estupenda banda sonora. Si practicas *skateboarding* y tienes canal satélite, apostamos que la MTV es tu cadena musical. Y que Cypress Hill, The Deftones o Pennywise están entre tus grupos preferidos. Diez bandas norteamericanas, incluidas las tres que acabamos de citar, han cedido temas suyos a este juego. El punk y el rock n' roll con ecos de grunge son los estilos más representados, aunque tampoco falta algo de hip hop inmediato y macarra.





FORT MILLENIUM

GÉNERO: Plataformas/Acción • **DESARROLLADOR:** Microïds • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

***Prince of Persia* es la referencia para casi todos los cruces entre acción y plataformas.** Éste no es una excepción, aunque su estética sea más oscura que el futuro laboral de nuestro redactor jefe.

Por J. Font

El Fort Millenium del título es una fortaleza marítima que ha caído en manos de un extraño tirano. Debes explorarla, familiarizarte con sus secretos y, finalmente, derrotar al Mal y rescatar a tu amada.

Una vez en el castillo, el juego empieza con tres niveles de introducción que te permiten familiarizarte con los controles y la mecánica general del juego. En cuanto superes las pruebas iniciales, un corto vídeo te indicará los siguientes pasos a seguir.

A partir de este momento, se suceden diferentes niveles precedidos por escenas de enlace dobladas al castellano. En cada nivel debes solventar pequeños enigmas u obtener determinados objetos. Un ejército de arañas, murciélagos asesinos, serpientes, tigres y fauna por el estilo hará todo lo posible por impedírtelo. Al principio del juego tu armamento es escaso y tus enemigos muchos y muy poderosos, así que deberás arreglártelas para resolver enigmas que te permitirán avanzar evitando el enfrentamiento directo. Acumular tantas hierbas curativas como encuentres es siempre garantía de jugar un rato más, porque éste es un juego mucho más centrado en la exploración y los puzzles que en la violencia indiscriminada. Una interesante novedad es que tu personaje nada y bucea, cualidades que le permiten acceder a objetos y niveles sumergidos.



Las armas pueden servir para solventar algunos de los enigmas del juego.



Más que mazmorras parecen cabinas de teléfono.

Referentes de peso

La ambientación recuerda un poco a las aventuras de Lara Croft, pero justo es decir que *Fort Millenium* es bastante más simple que los juegos de la saga *Tomb Raider*. Aunque utiliza la perspectiva en tercera persona y la contrastada jugabilidad de *Prince of Persia* y se base en una serie televisiva de cierto éxito en casi toda la Europa comunitaria (menos en España), *Fort Millenium* no nos parece más que otro juego de acción y plataformas, falto de ideas propias y sin la personalidad suficiente para hacernos olvidar a los pesos pesados del género.



Dispones de personajes de cada sexo para que no te sientas discriminado/a.

FICHA TÉCNICA

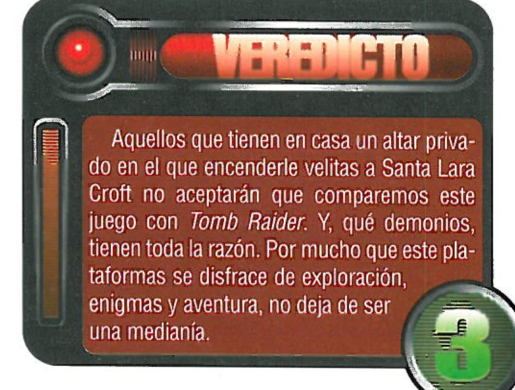
Procesador y memoria

Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: ✗ · Internet: ✗





¿RDSI, ADSL,...?
Conéctate a
NETSURF
¡Notarás la diferencia!
netsurf
Tu revista de Internet

EGIPTO 2

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Cryo • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

Epidemias, pergaminos y sacerdotisas son los ingredientes principales de esta esforzada y documentadísima aventura gráfica. Lástima que la jugabilidad se les haya escurrido por el desagüe.

Por J. Font

Cryo sigue empeñado en hacernos visitar uno a uno los museos nacionales franceses. La quinta entrega de su cruzada pedagógica está ambientada en Heliópolis, uno de los centros culturales del Egipto de los faraones. Estás unos doce kilómetros al norte de El Cairo y muy cerquita de Tebas, en uno de los centros de aprendizaje más importantes de la civilización faraónica.

Una extraña epidemia está diezmando a tus vecinos y, en tu papel de Tifet, una joven sacerdotisa de Sekhmet, diosa de la salud y la medicina, debes buscar un remedio para detener el avance de la enfermedad y salvar la ciudad del desastre. Un papiro, enviado por su padre adoptivo es lo que te pone en marcha.

La búsqueda de un remedio para sanar a la población te tendrá más que entretenido explorando los recovecos de tu ciudad. Todo el mundo parece encontrarse fatal, la gente se encierra en casa entre espasmos, vómitos y retortijones y las calles están más vacías que el expediente académico de Jesulín de Ubrique. Todo es muy bonito, pero los que han jugado alguna aventura gráfica de Cryo ya sabrán que no hay un triste personaje no jugador que llevarse a la boca.



Este es tu ocioso vecino. Se parece sospechosamente a Alfredo Landa y su función es guiarte por la aventura.



Los chicos de Cryo son gente muy leída y estupendamente documentada. Y vaya si se nota.

Ambientación de cine

Si consigues olvidar por un momento que estás explorando un desierto urbano, seguro que disfrutas con la excelente ambientación, muy fiel a cómo debía ser en realidad el Egipto de los faraones. El uso de la tecnología Omni 3DF, que te permite mirar en todas las direcciones, es otro de los alicientes que Cryo ofrece a la tribu de aventureros gráficos. Pero la dinámica del juego impide que, a menos que seas un fanático de los gatos, los escarabajos y de Ra y Mon, te sumerjas en el la piel de tu personaje. Las idas y venidas a través de las infinitas ventanas en busca de objetos imprescindibles, los escaneos multidireccionales en busca de algo que llevarse al inventario, las secuencias de vídeo y los puzzles sencillotes, hacen que el juego sea terriblemente lento. Si ya has tenido la oportunidad de jugar a una de estas documentadas aventuras de Cryo, sabrás perfectamente de lo que te estamos hablando.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 200 MMX; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 32 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

VEREDICTO

A pesar de su excelente puesta en escena, *Egipto 2* no es ni siquiera un juego en sentido estricto. Es tan condenadamente lento y tan soso en su desarrollo que más bien parece una enciclopedia cibernética más o menos interactiva.

4

KAO THE KANGAROO

Por S. Sánchez

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Titus Interactive • **EDITOR:** Virgin • **PRECIO:** 6.995 Pesetas



Kao, un héroe marsupial con una frase escrita en el guante: "Nasío pa' saltar".

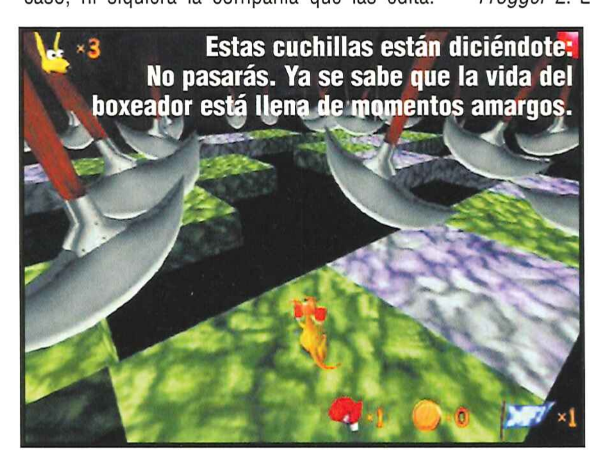
En la era de *South Park*, si un canguro orejudo y de colores pretende ganarse nuestro respeto lo menos que puede hacer **es ponerse un par de guantes de boxeo**.

A veces hay juegos que salen al mercado sin apenas promoción previa y, claro, pasan desapercibidos. En *Game Live* nos ponemos muy nostálgicos cuando pensamos en la gran cantidad de pequeñas perlas del software a las que nadie hace el menor caso, ni siquiera la compañía que las edita. Seguro que muchos de esos juegos podrían haberse vendido estupendamente con un poco más de apoyo. Pero, desengáñate, éste no es el caso de *Kao the Kangaroo*, un juego que no sólo va a pasar desapercibido sino que, además, se lo merece.

Al menos es un título rico en factor H: Humildad y Honestidad. A simple vista parece un plataformas infantil para jugadores poco exigentes. Y es exactamente eso. Si los fallos de programación y los sistemas de juego poco lógicos te molestan, será mejor que te compres un curso de macramé por correspondencia y te olvides del marsupial de colores y sus 25 flamantes escenarios. *Kao the Kangaroo* no está al nivel de *Rayman* o *Croc 2*. Incluso diríamos que se queda varios pisos por debajo de *Frogger 2*. El plataformas del canguro irrita y hasta desespera, y su torpe interfaz tiene gran parte de culpa. Para que te hagas una idea, cada vez que el bendito marsupial muere tienes que empezar a recorrer el nivel ¡desde el principio! Bueno, eso si no has ido acumulando unas banderitas rojas muy escasas y difíciles de encontrar y te has dedicado a plantarlas en el lugar desde el que quieres reemprender la acción.

Y eso por no hablar de lo absurda y problemática que es la cámara dinámica, que parece diseñada para esconderte al canguro y hacer que tropiece con los elementos del escenario. Hace cuatro o cinco años podía aceptarse que un plataformas tridimensional no resolviese del todo bien problemas de este tipo, pero ahora ya no. Y si seguimos entrando en detalles más bien intolerables, hay que decir que la música circense y repetitiva tampoco ayuda a que le cojas cariño al juego.

Eso sí, a lo mejor te ayuda a recuperar la paz y el equilibrio interior, ya que necesitarás grandes dosis de filosofía oriental para decidirte a acabarlo sin perder los nervios. Puede ser un buen regalo navideño para ese sobrinito odioso que tiene de todo menos buen gusto y sentido del humor.



Estas cuchillas están diciéndote: No pasarás. Ya se sabe que la vida del boxeador está llena de momentos amargos.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗



VEREDICTO

Se puede volar en ala delta, y eso nos ha decidido a darle un punto más a este sospechoso y más bien aburrido producto. Hay que reconocer que siete de cada diez niños consultados nos han dicho que el plataformas del canguro mola, y eso son muchos niños.

4

Quake II, Hidden & Dangerous y compañía por apenas tres billetes verdes. Asómate al baúl de las delicias: software de lujo a precios de risa.

HIDDEN & DANGEROUS





GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Talonsoft
EDITOR: Proein
PRECIO: 2.995 pesetas

Apareció casi por sorpresa a mediados de la primavera del 99. Lo había desarrollado una modesta y semidesconocida compañía checa, Illusion Soft, y las escasas referencias hablaban de un juego de acción y estrategia en tiempo real que (y aquí se dispararon todas las alarmas) podía hacer olvidar al mismísimo *Rainbow Six*. Un año y pico después no faltará quien os diga que tampoco era para tanto, pero, entre nosotros, lo cierto es que este juego es un más que posible candidato al mejor diseño de niveles en la historia de la acción estratégica. Y eso es sinónimo de diversión de muchos quilates.

La acción empieza a finales del 41 y tú diriges a un puñado de valientes, hasta cuatro, para ser exactos. Con ellos deberás realizar una serie de misiones de alto riesgo en territorio nazi. Si te las arreglas para seguir el curso de la historia, tal vez entres en Berlín en el 45 con una bandera americana a hombros, pero tu guerra puede acabar de mil maneras diferentes. Por supuesto, cualquier intento de exterminar a la escoria nazi a tiro limpio está condenado al fracaso: sería como vaciar el mar con un cubo. Tus hombres son valiosos, porque son pocos y pueden hacer mucho, así que debes ingeniártelas para que no corran más peligro del estrictamente necesario. Las reglas están claras: una bala mata o hiere de gravedad, así que cualquier paso en falso es casi tan suicida como irse de picnic a Chechenia. La única pega es la mejorable inteligencia artificial de tus muchachos, siempre dispuestos a pisar dos veces la misma mina.

CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA



Nuevo asalto de Cryo, estudio especializado en aventuras gráficas, también se atreve con proyectos de acción, estrategia o rol casi siempre basados en historias de espada y brujería. En éste, cuatro reinos se enfrentan en un combate a muerte en el que el elemento decisivo puede ser la espada mágica del guerrero Wishmerill.
Género: Acción/Estrategia • 2.995 pesetas

CODENAME EAGLE



Corre y dispara. Se supone que este juego contiene algún que otro elemento estratégico, pero nosotros no he-mos sido ca-paces de en-contrarlo. Eso sí, defender el honor de la vieja Inglaterra en la Europa de los años veinte dominada por el camarada Lenin y sus perversos aliados tiene su gracia.
Género: Acción • 2.995 pesetas

GRAND THEFT AUTO 2



Segunda entrega de este célebre simulador de delincuencia motorizada. *GTA2* te lleva de vuelta al infierno en 2D en que se desarrollaba su predecesor, una bulliciosa y superpoblada ciudad donde las bandas de criminales campan a sus anchas.
Género: Acción/ Carreras • 2.995 pesetas

QUAKE II XTREME



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: id Software
EDITOR: Proein
PRECIO: 3.495 pesetas



Puede que John Carmack sea inmensamente rico, pero si le diesen una peseta cada vez que alguien introduce en un navegador de Internet la palabra "Quake", los ranchos de miles de hectáreas y los Ferrari se le quedarían pequeños. Seguro que se compraría no ya una isla tropical, sino un archipiélago entero. *Quake* lo es todo en el mundo de los juegos de PC, un juego que por si solo le dio a la partida *on line* un empujón decisivo y convirtió la acción en 3D en el género de los 90. El segundo título de la serie supuso un importante salto cualitativo con respecto al primero, y aún hoy, muchos lo consideran la obra maestra de Carmack y su estudio, id Software. Si eres nuevo en el universo Quake, vale la pena que sepas que el juego parte de cero, olvidando todo lo que ocurría en la entrega anterior, y te pone en la piel de un marine especial enfrentado a la horda de alienígenas más malvada y diabólicamente astuta que jamás se asomó a la pantalla de un PC. Se trata, por supuesto, de ir recogiendo armas, familiarizarte con los escenarios y masacrar sin piedad a cuantos se crucen en tu camino. No es el más intelectual de los juegos, pero seguro que sí uno de las más espectaculares, viscerales y, en definitiva, brutalmente divertidos. Un clásico, no te quepa duda.

AVENTURAS MÍTICAS



GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Revolution Software
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 4.995 pesetas

Un recopilatorio con cuatro juegos de aventuras que se editaron por vez primera entre el 92 y el 96. El más atractivo es sin duda *Lure of the Temptress*, pionero de las aventuras en tiempo real y considerado en su día como incluso superior al hoy mítico *Monkey Island*. *Beneath a Steel Sky* también despertará la nostalgia de algún que otro jugador veterano, ya que arrasó en su momento gracias a su perversa mezcla de desconcertante aventura y humor 100% británico. Los dos *Broken Sword*, títulos emblema de Revolution Software, completan el pack. Son un par de juegos que obtuvieron un considerable éxito (en especial el segundo) en su paso por el mundo de las consolas. Las versiones para PC se benefician además de unos gráficos espléndidos para los que apenas parece haber pasado el tiempo. Si lo que te apetece es una completa inmersión en el género de aventuras gráficas tal y como se entendían



hace un lustro, aprovecha la oportunidad que te brinda Ubi Soft.

SETTLERS III





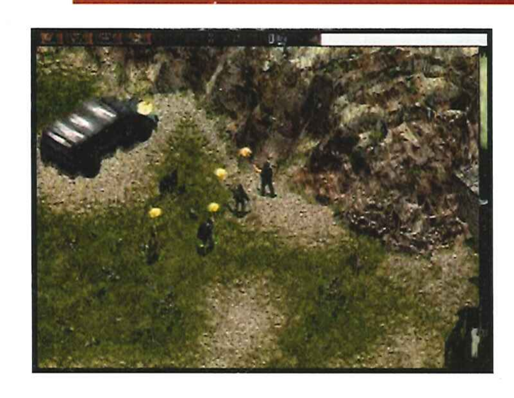
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blue Byte
EDITOR: Friendware
PRECIO: 2.995 pesetas

Gracias a Blue Byte empezamos a tener una idea bastante precisa de cómo se forja un Imperio. Hace falta algo de escuadra y cartabón y bastante paciencia y buen juicio, pero tarde o temprano siempre llega el momento en que debes recurrir a la violencia. Sin duda.

El tercer *Settlers* sigue siendo en esencia un juego de construcción y acumulación de recursos, pero esta vez tardarás un poco menos en construir espléndidas ciudades, comunicarlas por carretera y explotar a fondo tus minas. Pronto verás que tu civilización necesita seguir creciendo y no puede hacerlo, porque tropieza con las fronteras de otra. Por mucho que creas en la buena voluntad y las virtudes del diálogo, acabarás destinando la mayoría de tus recursos a reunir un poderoso ejército capaz de acometer grandes empresas. Esta vez hay dioses a los que adorar, templos en los que ofrecerles sacrificios y un sistema de combate un poco menos esquemático que en las entregas anteriores.

El gran pero sigue siendo esa interfaz enigmática con la que tardarás horas en familiarizarte si no has jugado a ninguna de las entregas anteriores. Si ya lo has hecho, aquí tienes una buena dosis de Historia Antigua interactiva con la que construirte un Imperio a medida.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES





GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Pyro Studios
EDITOR: Proein
PRECIO: 3.495 pesetas

Ahora que los estudios Pyro están ajustándole las últimas tuercas a *Commandos 2,* vale la pena que le demos un repaso al juego que inauguró la serie. Aunque a primera vista parece estrategia en tiempo real al más puro estilo *Command & Conquer*, apenasunos minutos jugando bastan para descubrir que *Behind Enemy Lines* es algo así como el *Prince of Persia* de los juegos de estrategia: una equilibrada mezcla de táctica, acción en tiempo real y puzzles. Diriges un comando de indeseables que recuerda al de *Doce del patíbulo*. La única diferencia es que vo-sotros sois sólo media docena y el enemigo parece haberse multiplicado por diez. A lo largo de 24 absorbentes misiones, van a pedirte que sabotees los diabólicos planes de la intendencia nazi, lo que supone esquivar centinelas, rebanar cuellos, escalar paredes o forzar cajas fuertes. Tus muchachos tienen habilidades complementarias, así que los necesitas a todos, no puedes permitirte ninguna baja. Además, esta vez te enfrentas a enemigos condenadamente astutos, de los que piden refuerzos y peinan el terreno si ven una huella en la nieve o hacen saltar las alarmas si oyen un ruido sospechoso.



***Deus Ex* es un juego complejo y muy denso.** Casi todas las situaciones pueden resolverse de diversas maneras. Dada la enorme duración y complejidad de este título, te detallamos cómo superar cinco de sus misiones, incluidas la primera y la última. **No pierdas la fe, bravo guerrero. Sigue leyendo y todo te será revelado.**



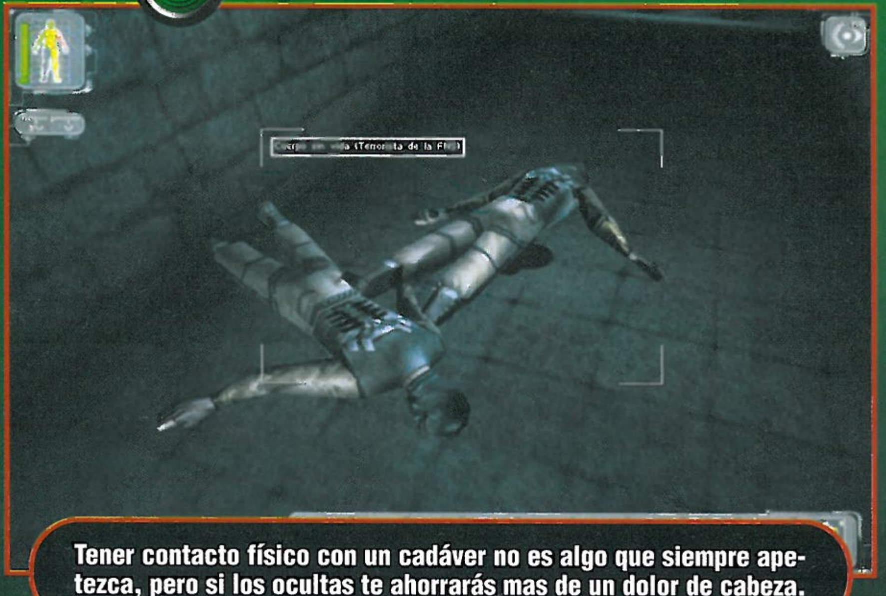
1ª MISIÓN: ISLA LIBERTY, NEW YORK

Empiezas el juego en los muelles sur de la estatua de la Libertad. Dispones de una pistola y un *prod*, un arma que neutraliza a los enemigos con una descarga eléctrica. También tienes un botiquín para curarte las heridas.

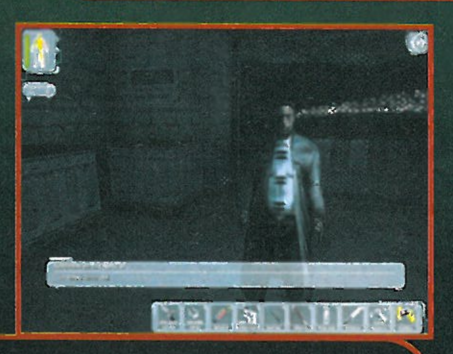
Avanza por los muelles y recibirás un mensaje de Alex Jacobson. Debes buscar a tu hermano Paul para que te dé las órdenes. Los terroristas de la NSF han tomado Liberty Island y tienen a un agente de la UNATCO retenido en la estatua, así que tienes que resolver la situación tú solo. Paul te proporcionará la contraseña que debes decirle a Harley Filben, el confidente de la UNATCO, y una fotografía satélite de la zona. También te dará a elegir entre tres armas: la pistola GEP, la miniballesta y el rifle francotirador. Escoge la que mejor se adapte a tus habilidades

Antes de abandonar los muelles, abre las cajas usando la palanca de la derecha. Coge los prismáticos y la ganzúa. Dirígete a la izquierda y baja las escaleras que conducen al mar. Nada hasta la jaula, abre la caja y coge la multiherramienta y la biocelula.

Busca al soldado de la UNATCO que deambula por los muelles y habla con él. Luego vuelve a hablar con Paul. Después de recibir otro mensaje de Alex, acércate a la rampa que conduce a la explanada y coge la



Tener contacto físico con un cadáver no es algo que siempre apetezca, pero si los ocultas te ahorrarás mas de un dolor de cabeza.



El comandante de la NSF te soplará información muy valiosa.



Infiltrarse en la estatua no resulta una tarea nada fácil.

munición de las cajas situadas a la izquierda de la rampa. Coge el cuchillo y más munición de los cuerpos de los terroristas y los soldados de la UNATCO.

Luego recibirás otro mensaje de Alex. En la explanada, sé sigiloso y evita el combate. Escóndete detrás de las cajas y utiliza los prismáticos para observar la zona. Si decides disparar, hazlo a la cabeza para ahorrar munición.

Dirígete hacia el cuartel general de la UNATCO. Cárgate a los terroristas que se interpongan en tu camino. Sigue en dirección norte y acércate a la pila de cajas de la izquierda. Sube a la más grande saltando desde la pequeña. Abre la caja y coge la granada de gas. Abre el panel secreto que hay debajo de la granada y cura tus heridas con el robot médico.

Habla con el oficial de la UNATCO que patrulla en la entrada del cuartel general. En la conversación, selecciona "*Clean 'em out*" para obtener información y los códigos de la camioneta de comunicaciones. El oficial te venderá también municiones y equipamiento.

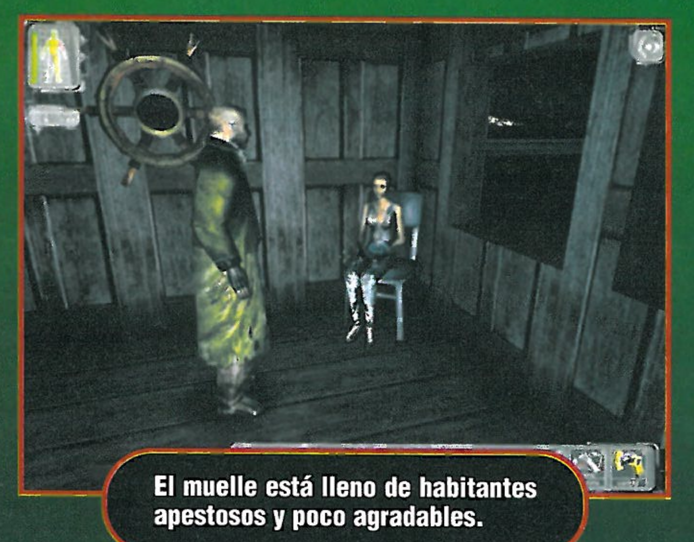
Pasa por el helipuerto y abre la caja. Dentro hay otra palanca y una portilla cerrada. Ábrela con la ganzúa y recibirás una bonificación de exploración y una granada EMP. Regresa e introduce el código 0451 en el teclado digital de la puerta. En el ordenador del fondo de la habitación introduce el nombre de identificación SATCOM y la contraseña UNATCO_001 para poner en marcha el sistema de cámaras.

Sal del cuartel general y dirígete hacia el norte a través del patio. Cárgate a los terroristas y coge el equipamiento de encima de las cajas. Usa la cámara de datos y recibirás un mensaje importante. Para entrar en el sistema de seguridad de los terroristas y desactivar las cámaras de la entrada de la Estatua de la Libertad, utiliza los códigos NSF001 y *smashthestate*.

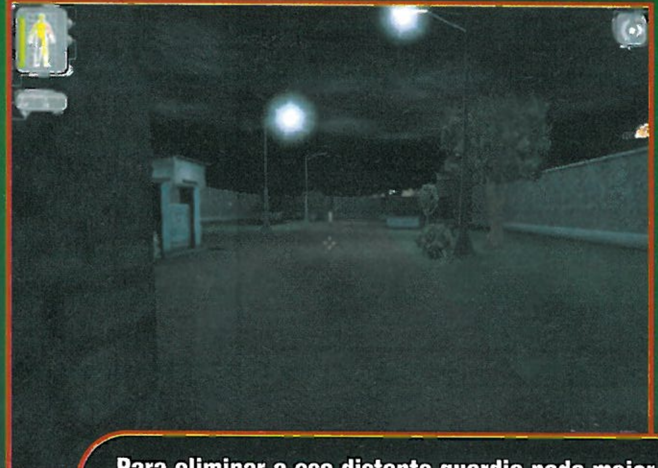
Un *bot* patrulla la zona. Lo mejor es que lo evites y mates al terrorista de la parte oeste. En un hueco al lado del terrorista encontrarás bengalas y una caja cerrada. Ábrela y coge la munición y 100 créditos. Aunque podrías acceder al edificio de la estatua por la entrada principal con tu código de seguridad, es mejor que te dirijas al norte y busques a Harley en los muelles. Ábrete paso sigilosamente entre los terroristas y las patrullas, sigue en dirección este y busca los muelles de la izquierda. Mata a la patrulla y al terrorista y sigue por los muelles hasta encontrar un cruce. A la derecha verás una caja con un botiquín. Ve luego por la izquierda, entra en la caseta y habla con Harley. Te dará la llave de la entrada principal de la estatua y una foto de un comandante de la NSF, a quien deberás encontrar y traer vivo. Explora la caseta y coge los suministros y la munición. Busca la rampa que lleva al mar, cerca del final de los muelles. Encontrarás una caja cerrada en el barco hundido. Ábrela con una LAM y coge el armamento.

Abandona los muelles por la izquierda y llegarás a la entrada trasera de la estatua. Busca la sala de mando que está cerca de las cajas y escalerillas. Mata al guarda y coge la multiherramienta, el silenciador y el traje *hazmat*. Regresa a la entrada principal de la estatua. Desactiva las cámaras con los códigos NSF001 y *smasthestate* y abre la puerta del edificio de la estatua. Coge la ganzúa que hay dentro de la caja, a tu derecha. Entra en la estatua. Intenta sedar con tranquilizantes a los dos guardas del vestíbulo o, si no, mátalos lo más silenciosamente posible. Esconde los cadáveres y sube al segundo piso por la escalera de la izquierda. Hay una caja con un botiquín. Vuelve al primer piso y coge el equipamiento situado cerca del campo de energía láser de color rojo. Recibes un mensaje de Alex. Debes atravesar el campo de energía para rescatar al agente de la UNATCO, para lo cual puedes desactivarlo o utilizar los conductos de ventilación. Antes ve al cajero automático y saca dinero de alguna cuenta utilizando tu habilidad informática.

Desactiva el campo de energía utilizando tu multiherramienta en los controles. Entra en el sector de la celda de Gunther, el agente de la UNATCO, y



El muelle está lleno de habitantes apestosos y poco agradables.



Para eliminar a ese distante guardia nada mejor que utilizar el fúsil con mira telescópica.

mata a los guardianes. Usa el ordenador de la mesa con los códigos NSF001 y *smashthestate* para desactivar las cámaras y cañones y abrir las puertas. Coge el equipamiento que yace en el suelo y habla con Gunther. Dale un arma ya que te ayudará a encontrar al comandante de la NSF. Vuelve al vestíbulo y sube la escalera. Puedes matar a los terroristas si necesitas sus municiones, aunque sería mejor avanzar sigilosa-mente. Cuando llegues arriba del todo, el comandante se rendirá. Interrógale sobre el envío de ambrosía. Coge el frasco de aumentos. Tras la llegada de las tropas de la UNATCO, regresa al cuartel general y habla con tu hermano Paul.

Tu siguiente objetivo es ir al despacho de Manderley. Baja las escaleras, usa el escáner, cruza la puerta y entrarás en el nivel uno. Ve al nivel dos por las escaleras. Entra en la habitación del centro y coge la llave de la mesa de la secretaria. Conéctate a su ordenador con los códigos JCD y *bionicman* y consulta tu correo electrónico. En la cámara de datos de la mesa de la secretaria podrás leer los códigos de usuario de tu jefe, *jmanderley* y *knight_killer*, y leer su correo en cualquiera de los ordenadores.

Entra en el despacho de Manderley y habla con él. Has de ir a ver a Jaime Reyes en el laboratorio médico y a Sam Carter en la armería antes de pasar a la siguiente misión. En el lavabo de Manderley hay comida.

Abre con la llave de la secretaria las habitaciones al otro lado del despacho de Manderley y coge los ítems. Sube al nivel tres, cruza el vestíbulo al otro lado de los lavabos y busca el despacho de Sam Carter, a la derecha. Te dará una pistola con silenciador y otro ítem. Regresa a los lavabos y baja por el otro pasillo que conduce al laboratorio médico. Cúrate con el robot médico y habla con Jaime en su despacho. Coge la llave de detrás de la planta, a la derecha. Entra en la habitación del paciente y abre la puerta. Abre la caja y coge el botiquín.

Ve al despacho de Alex. Consulta el *datacube* de la izquierda de la mesilla para conocer los códigos de Gunther (*ghermann* y *zeitgeist*). Mira su correo en uno de los ordenadores. Ve al otro lado de la habitación y habla con Alex.

Alrededor de la primera mesa a la derecha verás un panel oculto en el suelo. Métete dentro y encontrarás municiones, una modificación del alcance de las armas y una llave. Ésta abre las puertas de las oficinas del primer nivel. En ellas encontrarás una modificación de la precisión de las armas, una ganzúa y una multiherramienta.

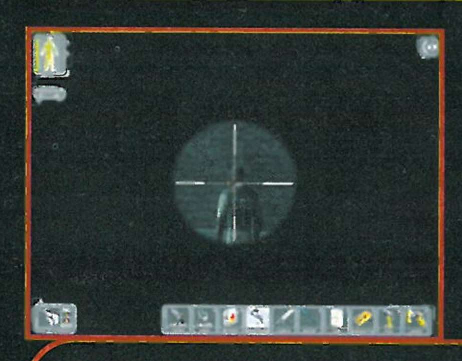
Explora los despachos de Anna y Gunther y coge todos los ítems que veas. Vuelve al nivel dos, entra en la sala de reuniones y coge la munición del armario de la derecha. Entra en la habitación de la derecha y habla con Anna y Gunther. Ve luego al despacho de Manderley, sal del cuartel general de la UNATCO y dirígete al muelle sur, donde empezaste la misión. Súbete al barco de la policía y habrás completado tu primera misión.



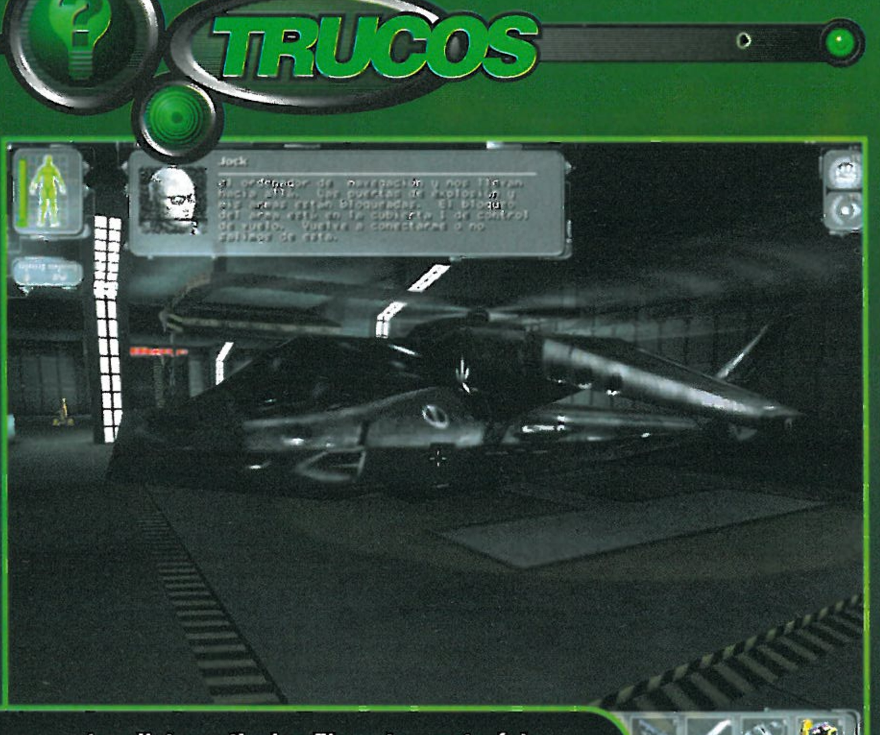
¡Tú y la poderosa palanca contra el terrorismo mundial!.



Tu hermano te dará las instrucciones para llevar a buen puerto la misión.



Un par de segundos y otro terrorista que se va a quedar sin cabeza.





Jock es nuestro piloto particular. El nos trasportará de una lugar a otro de Hong Kong con su moderno helicóptero.

4ª MISIÓN: HONG KONG

Entra en el cuartel general de la UNATCO y ve al despacho de Manderley en el nivel dos. Busca a Jaime en la sala de descanso. Lo encontrarás hablando con Walton Simons. Ve luego al nivel tres y habla con Sam Carter. Coge las armas que te ofrece y sal del cuartel general. Ve hacia donde están Jock y el helicóptero. En lugar de ir a Hong Kong, Jock te lleva a Nueva York para socorrer a tu hermano. Jock te deja en el tejado del 'Ton Hotel. Busca la escalera y baja por la escalera de incendios. Entra al hotel por la puerta principal. Ve hasta el mostrador del portero y entra en la oficina. Habla con Gilbert y dale la pistola. Luego sube las escaleras, pero cuando veas a JoJo dirigirse a la oficina del portero, síguelo sin acercarte demasiado. JoJo y Gilbert discutirán y acabarán a tiros. Después de que Gilbert haya abatido a JoJo, sube de nuevo las escaleras y ve a la habitación de Paul. Usa tu llavero para entrar y habla con él. Mueve el cuadro e introduce el código 4321. Se abrirá una habitación secreta en la que encontrarás municiones y otro frasco de aumentos.

Sal del 'Ton Hotel. La carretera que conduce a la base NSF atraviesa un túnel muy largo y está bloqueada por barricadas. Cuando veas al guarda enfrente de la base, dile que sólo estás mirando y acércate. Entra en



Tener un buen sentido de la orientación es básico.

la base. Recarga tu energía bioeléctrica en el robot de reparaciones y empieza a explorar. Encontrarás la llave del sótano de la base en el lavabo de mujeres. En una de las cajas encontrarás un traje Hazmat que te servirá para protegerte de los peligros ambientales.

Sube al nivel dos y abre la puerta. El *datacube* te dará el nombre *tjefferson* y la contraseña *newrevolution* para acceder al sistema de seguridad de la base. Otra puerta cerrada conduce a un balcón con cajas que contienen municiones para el rifle de asalto y el francotirador. Sube al nivel tres y entra en la sala de control. El *datacube* te informa del gas *halon* que llena la sala de ordenadores. Entra con el traje Hazmat y usa el ordenador de seguridad. Desactiva las cámaras y abre la puerta del sótano con la llave que encontraste en el lavabo.

Baja al primer nivel de la base y cruza la puerta. Abre la puerta que está cerrada con la ganzúa o disparando. Encontrarás municiones y un ordenador. Usa los códigos *tjefferson* y *newrevolution* para des-



No creo que este llavero sea de mucha utilidad en la sala de comunicaciones.



Esta granada de mano no dejará rastro del soldado... ni del protagonista.

activar las cámara y abrir las puertas. Atraviesa los túneles y entra en la sección del campo de energía láser. Desactívalos con tu multiherramienta o salta por encima. Entra en la habitación del fondo. Lee la cámara de datos y abre el armario. Coge la munición y entérate por el *datacube* de los códigos para activar el sistema de comunicaciones vía satélite del tejado de la base.

Sal del sótano y sube al tejado por las escaleras del interior de la base. Entra en el edificio adyacente a los satélites y usa los códigos *mccollins* y *revolution* en el ordenador. Pulsa todos los botones para alinear los satélites y abre luego la puerta de la sala de comunicaciones. Entra y usa los códigos *napoleon* y *revolution* en el segundo ordenador. Pulsa el botón para enviar el mensaje y recibirás, además, las transmisiones de Paul y Walter Simons. Este último no está nada contento y ha enviado a las tropas de la UNATCO para cazarte.

Sal de la base como puedas y vuelve a la habitación de Paul en el 'Ton Hotel. Habla con él y mata a los soldados cuando irrumpan en la habitación. Protege a Paul y limpia el vestíbulo de soldados. Paul te dará el código para entrar en la estación de metro de Hell's Kitchen, el 6282. Debes ir a Battery Park. Si mueres durante tu huida, pasarás automáticamente a la siguiente misión. Sortea las patrullas y los *bots* de seguridad de la UNATCO hasta que llegues al sistema del metro. Usa el código en el teclado digital. Anna te parará en el metro. Tanto si mueres como si te capturan, pasarás al siguiente nivel. Si consigues llegar a Battery Park encontrarás a Gunther.

7ª MISIÓN: HONG KONG - NUEVA YORK

Utiliza la escalera de incendios para bajar del tejado rápidamente y escóndete tras las cajas antes de neutralizar a los soldados que patrullan la zona.

Después, entra en la Underworld Tavern por la puerta de atrás, que está en la pared de la derecha.

Una vez dentro del bar, ofrece tu ayuda a Vinny, el soldado que está junto a la barra, ya que así te ayudará en la siguiente misión.

Busca en las habitaciones a Harley Filben para conseguir información sobre Stanton Dowd. A cambio de su ayuda, te pedirá que elimines a Joe Greene, un espía de la UNATCO. Si decides cumplir este objetivo secundario, búscalo en la clínica, pero evita a los guardias que encontrarás por las calles. Aprovecha tu visita a la clínica para curarte e instalarte los aumentos que tengas. Vuelve a la Underworld Tavern e informa a Harley Filben.

Ve a lo que queda del edificio Osgood para hablar con Stanton Dowd, que está escondido en una esquina de la izquierda. Te dirá que debes hundir el PCS Wall Cloud utilizando cinco cargas explosivas e invirtiendo el sistema de drenaje. Si no tienes explosivos suficientes, ve a ver a Smuggler, que está en el paso subterráneo. Explora la zona para hacerte con suministros adicionales.

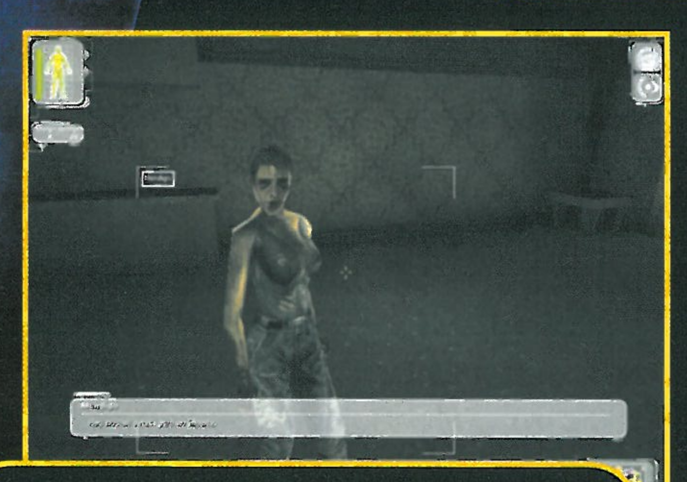
Evita a los soldados mientras regresas al tejado en el que empezaste la misión para subirte en el helicóptero y terminar el nivel.



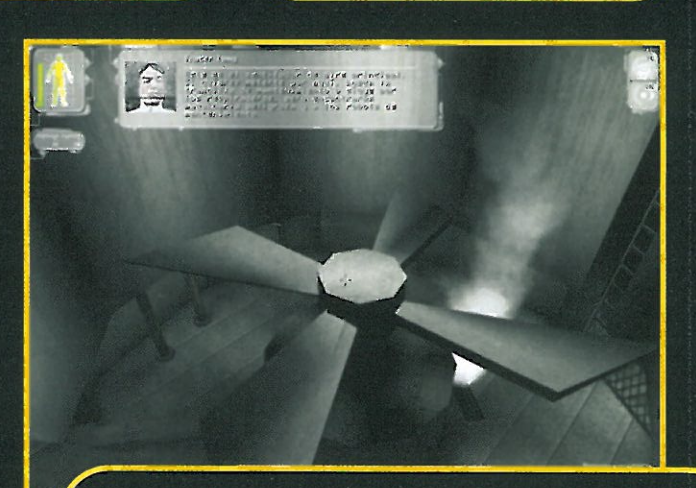
Ve a la Underwold Tavern para tomar una copa con un amiguete.



Baja del tejado por la escalera y escóndete tras las cajas.



Cuando llegues a la Underworld Tavern tendrás que examinar todas las habitaciones.



En *Deus Ex* siempre existe la posibilidad de solucionar un problema de múltiples maneras.

10ª MISIÓN: CATEDRAL DE PARÍS

El sistema de alcantarillado conduce a la catedral de los Templarios. Morgan Everett te dirá que uses el ordenador para cargar la última pieza del puzzle de la Muerte Gris.

Sigue las alcantarillas hasta que veas una escalerilla de mano y súbela. Has de cruzar la puerta principal. Para ello, puedes entrar en el edificio saltando por las cajas. Una vez estés dentro, sube por el tablón hasta el segundo piso. Allí encontrarás la llave del portero. Vuelve a la puerta y ábrela.

Los agentes MJ12 controlan la catedral. Hay un comando patrullando por arriba y francotiradores situados en el puente, así como un *bot* de seguridad patrullando por el callejón.

En la parte izquierda del callejón verás un pequeño puesto de seguridad detrás de un cristal. Si rompes el cristal sonará la alarma. Desactívala con una multiherramienta en cuanto salte. La puerta del puesto conduce al puente superior donde están agazapados los francotiradores.

La escopeta de cañones recortados es muy útil en lugares pequeños y cerrados.



Para saltarte el control policial utiliza la azotea del edificio.

Avanza sigilosamente por donde está el *bot* y usa una granada EMP o algunos explosivos para destruirlo. Pasarás por la estación de metro, pero no la explores ahora, sino que sigue hasta el puente que conduce a la catedral. Si quieres, puedes saltar del puente y nadar hasta la catedral. De este modo, evitarás a los agentes MJ12 y los robots. El trayecto es muy largo, así que asegúrate de que tienes las habilidades necesarias.

Cuando estés cerca de la catedral, recibirás un mapa del terreno. Avanza hacia la catedral lenta y silenciosamente, evita los agentes MJ12 y mantente alejado de los *bots*. Dispones de muchos sitios donde ponerte a cubierto. Debes ir hasta los aposentos del monje. Usa tu mapa para encontrarlos. Cuando te aproximes, recibirás un mensaje de Tracer. Sube hasta el tejado por el caballete que hay al lado de la entrada a los aposentos. Recibirás más mensajes.

Rompe los cristales del tejado y caerás a la biblioteca. Coge la llave de la entrada principal de la catedral que está encima de la mesa. Hay un francotirador MJ12 en el próximo sector, a la izquierda de la salida de la biblioteca. Acércate a hurtadillas y neutralízalo utilizando la descarga antidisturbios u otra arma silenciosa. En los aposentos hay varios comandos. Para matarlos, lo mejor es atraerlos hasta un LAM o usando cohetes y granadas. El lanzador de granadas del rifle de asalto es perfecto para esta situación. Busca otra llave de la entrada principal de la catedral y una cámara de datos que contiene tres códigos muy importantes.

Explora el área situada encima de la biblioteca y busca el camino que conduce a la torre adyacente. Cárgate a los francotiradores MJ12. Pasarás por la puerta de la cripta de oro. Usa el teclado digital e introduce el código *1942*. Desactiva el campo de energía láser que bloquea la cripta con una granada IEM o usando multiherramientas. En la cripta de oro encontrarás suministros, un robot de reparación y un ordenador de seguridad. Usa los códigos *34501* y *08711* y desactiva las cámaras y torretas.



Sigue las alcantarillas hasta una escalerilla de mano y sube.



No creo que esa chapuza sirva para saltar la valla.

Sube las escaleras y verás dos puertas cerradas. En una verás a una mujer vestida de negro, mátala sin hacer ruido y busca en su habitación otra llave de la entrada principal de la catedral, una cámara de datos con algunos códigos de las criptas y un ordenador.

Busca la puerta de la otra cripta cerca de la cripta de oro e introduce el código *0022* en el teclado digital. La cripta Fuente de la Sabiduría es e n

realidad una sala de ordenadores. Baja la escalera hasta la sala y coge el extintor que está al lado de la puerta de la cripta. Nada más entrar, Gunther Hermann aparecerá por detrás de los pilares. Usa el extintor para evitar su lanzallamas o dispárale. No olvides apuntar a la cabeza. Usa el ordenador e introduce el código de la cámara de datos *34501, 08711*. Selecciona la opción "*Establish System Uplink*". Date la vuelta y habla con la imagen de Walton Simon. Abandona la sala por las escaleras y recibirás un mensaje de Morgan.

Sal de la catedral y dirígete a la estación de metro. Evita a todos los agentes y *bots* que salgan a tu paso. El técnico que está en la sala de espera vende suministros si los necesitas. Usa el mobiliario para subirte al saliente situado por encima del técnico. Lee el libro para informarte de las cuentas del cajero automático. Entra en la estación de metro y baja. Verás a Toby Atanwe, habla con él y acepta su oferta.

Después de llegar al escondrijo de Everett y hablar con Toby, busca la llave de la escotilla del acuario en el suelo. Ve al piso de abajo y verás dos laboratorios, el de Alex y el de Morgan. Usa la llave para nadar por el acuario y coger los suministros.

Habla con Alex Jacobson. La cámara de datos de su habitación revela la contraseña del escondrijo, que es *pynchon*. El nombre de identificación es Meverett. Hay también un robot médico en la habitación de Alex. Usa su ordenador, introduce los códigos anteriores y recibirás los códigos *2384* y *6426* que te dan acceso a algunos frascos de aumento.

Entra en el laboratorio de Morgan y habla con él. Te dará las órdenes para la siguiente misión y la llave del helipuerto. Dirígete a este último, cerca de la entrada al nivel, y habla con el mecánico. Ve a ver otra vez a Morgan y coméntale el extraño comportamiento del mecánico. Regresa al helipuerto y mátalo.

Vuelve a la habitación de Alex y busca la cripta de la parte trasera. Usa la multiherramienta en el teclado digital o abre la puerta con el código 8001. Dentro encontrarás la llave del mecanismo de cierre del espejo y a Morpheus, una inteligencia artificial muy rara. Habla con él.

Ve al lavabo del primer piso y acércate al espejo secreto. Usa el espejo para revelar la puerta cerrada. Usa el mecanismo de cierre del espejo para abrir la puerta. Entra y lee la cámara de datos, que indica el código de la habitación de Morpheus. Verás a Lucius Deberes, un sabio mantenido en vida de forma artificial por Morgan. Lucius te dirá que tiene frío.

Vuelve al laboratorio de Morgan y coméntale la situación de Lucius. Morgan te dirá que no tiene ninguna intención de mantener vivo a Lucius. Ahora tienes dos opciones, decirle la verdad a Lucius o usar el ordenador de seguridad para desactivar la asistencia artificial de Lucius. Cuando hayas acabado de explorar la base de Morgan, ve al helipuerto y móntate en el helicóptero.



Un disparo en la cabeza y listo.

Ve al edificio que indica Command 24 y coge la llave de la torre. En las taquillas también encontrarás multiherramientas y munición. Debajo de la caja que hay en el suelo descubrirás un almacén, donde podrás hacerte con frascos de aumento, un LAW y los códigos que necesitarás más adelante.

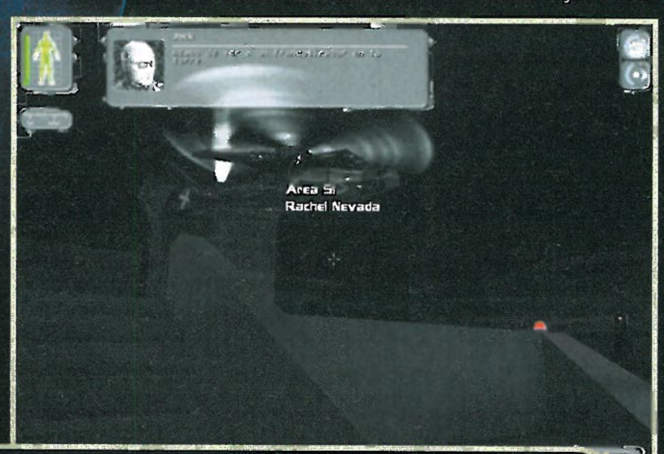
Existen dos formas de acceder al búnker del Area 51. La más sencilla es regresar al punto de partida y entrar en la torre con la llave. Evita las trampas y coge los LAM. Ve a la terminal de seguridad de la tercera planta e introduce *a51* como nombre de identificacón y *xx15yz* como contraseña para abrir las puertas. Sigue hasta el primer cruce y gira a la derecha hacia la sala de control. Entra en el edificio de la derecha y pulsa el botón que encontrarás a la izquierda para activar el ascensor. Sigue el camino de la izquierda en el cruce y baja en el ascensor al búnker del Area 51.

13ª MISIÓN: AREA 51 (3 finales posibles)

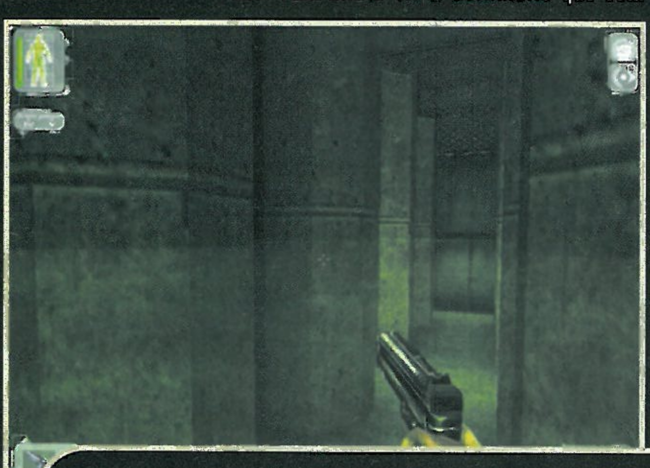
Tu objetivo es acceder al Area 51 y cruzar las puertas al norte del helipuerto. En tu camino encontrarás una patrulla. Puedes evitarla, pero si decides luchar, entra en el edificio que indica acceso restringido para conseguir armas y munición. Si no lo eliminaste en la misión anterior, cárgate a Walton Simons cuando vayas hacia los edificios del norte.

Avanza hasta llegar a la siguiente habitación. Evita ser detectado por la cámara que activa la ametralladora y lanza una granada para inutilizar la zona del láser. Sigue por el pasillo hasta que el generador de la derecha explote. Recibirás un mensaje de Bob Page. Acércate para conseguir el código *8946* y enterarte del mensaje de Morgan Everett.

Dirígete a los barracones que hay al norte, a las que podrás entrar usando el código 8946. Coge los suministros y cura tus heridas. Para entrar en el dormitorio que está



Jock es un tesoro, encima de transportarnos al ojo del huracán nos informa de posibles peligros.



En estas aguas habitan unos tipos pequeños y muy peligrosos. Así que apresúrate a salir de ella.


Para destruir la ametralladora utiliza el lanzacohetes o la granada.


Nada es tan frustrante como enfrentarse a un par de arañas eléctricas.

cerrado utiliza el código *0169*. Allí conseguirás la llave para acceder al sector 3 y un frasco de aumento.

Ve en dirección este desde los barracones y entra en la sala de recreo con el código *8946*. Prepárate para luchar contra tropas MJ12 y una mujer vestida de negro. La cámara de datos te revelará el código para entrar en los dormitorios. Entra en el ordenador y desactiva las cámaras y las torretas de defensa del vestíbulo de fuera.

Sigue por el pasillo sur y mata a los guardas MJ12. Ve a la puerta de acceso al sector 3 y ábrela con la llave. Pulsa el botón del ascensor y métete para evitar a más tropas MJ12. Baja hasta el sector 3 y la siguiente sección. Tracer Tong te hace una segunda oferta.

Entra en el almacén y prepárate para luchar contra las bestias karkianas. Debes subir al piso superior por la escalerilla del sudoeste y seguir por la pasarela superior. En lo alto de las escaleras está el puesto 17. Entra y utiliza el ordenador con tus habilidades de pirateo informático o busca la cámara de datos que contiene los códigos *area51* y *bravo13*, detrás de las puertas. Usa el ordenador para abrir la contención de los frascos de aumento de la habitación y el reactor y desactivar el sistema de seguridad. Helios contactará contigo para ofrecerte un pase al sector 4. Entra en el laboratorio del reactor de la planta baja y busca al mecánico. Te dirá el código del Centro Aquinas, *1038*. Regresa a la escalera y sube hasta llegar a la puerta del Centro Aquinas. Dentro tendrás que abrir el armario de suministros y activar el ordenador para leer el correo electrónico. Baja por la escalerilla de mano y recibirás un mensaje de Stanton Dowd. Mata a los enemigos y sigue bajando hasta la sala de control de Aquinas. Recibirás un mensaje de Helios y podrás recargar tu energía bioeléctrica en el robot.

Ve al ascensor y sube hasta el nivel tres. Sal a la pasarela y habla con Helios. Te ofrecerá la tercera y última opción para el final del juego. Baja hasta el nivel dos y vuelve a la sala de control de Aquinas. Cuando te ataquen los comandos MJ12, sal y baja hasta el vestíbulo. Evita el alienígena que está al lado de la escalerilla. En la cámara de datos podrás ver el mapa del sector 4.

La pasarela y la escalera que dan al vestíbulo que conduce a la puerta del sector 4 están vigiladas por una araña gigante. Si abres la puerta de la escalera, puedes usar el TNT para destruirla. Dirígete a la puerta de seguridad del sector 4, que se abrirá automáticamente gracias a Helios. Entra y lee la cámara de datos. Cruza la puerta y en el puesto 5 recibirás un mensaje de Gary Savage. Cruza el siguiente vestíbulo y la puerta y entra en la cámara de clonación. Entra en la cámara norte, explotará la puerta y recibirás un mensaje de Bob Page. Cúrate con el robot que hay en la zona.

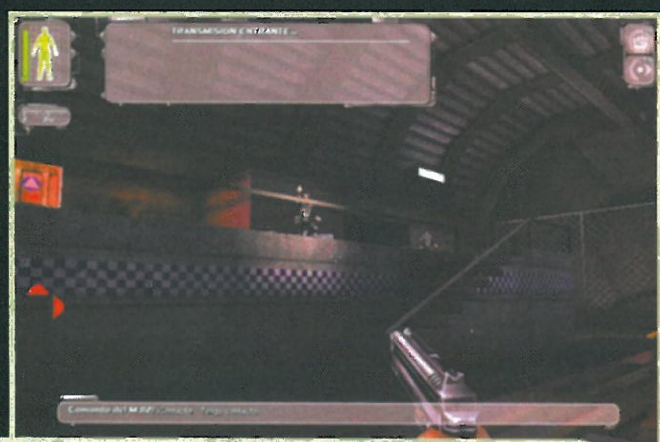
Ve hacia el norte y acércate a la puerta que protege a los alienígenas. Mátalos y cruza la cámara tóxica. Abre la puerta utilizando las multiherramientas en el teclado digital. O usa el ordenador que hay justo antes de la cámara para desactivar el gas y abrir las puertas.

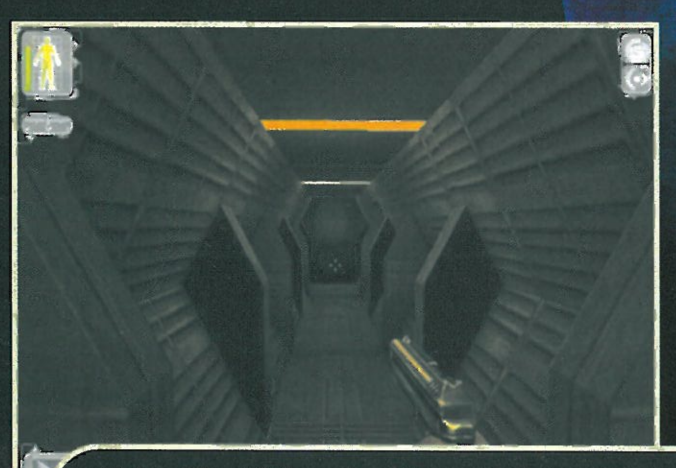
Has llegado al sector 4 y debes elegir qué final quieres. Te recomendamos que guardes la partida y regreses para acabar el juego de las tres formas posibles.

FINAL MORGAN EVERET

Morgan Everett ofrece un futuro regido por los Illuminati si le ayudas a matar a Bob Page dejando intacta el Área 51. Cuando te acercas al campo de contención de Bob Page, Alex te envía un mensaje revelándote el código de desactivación de los reactores de fusión azul, que es *7243*. Bob habla contigo y activa dos torretas de cañones. Destrúyelas con explosivos.

Tres niveles del sector 4 tienen constructores


El final de *Deus Ex* está muy cerca. Sólo quedan unos cuantos obstáculos.


El Area51 está llena de peligros y trampas. La sensación de claustrofobia es cada vez mayor.

universales que están creando enemigos sin parar. Destrúyelos o desactívalos electrónicamente. Entra en el Control UC y dale al interruptor para cerrar la puerta que conduce al constructor e impedir que se creen más criaturas en ese nivel.

Busca los cuatro reactores en los tres niveles del sector 4. Uno de ellos se encuentra al sur del campo de contención de Bob, vestíbulo y escaleras abajo. Introduce el código de desactivación y coloca las cajas delante de las puertas para cortar el paso a los *bots* de seguridad (necesitarás un aumento de fuerza).

Hay dos reactores en el nivel del medio. Usa el ascensor y salta hasta la rampa del piso central mientras el ascensor baja. En el centro del nivel hay un reactor; el otro está en la sala radiactiva. Puedes recargar tu energía bioeléctrica en el robot.

El último reactor está en el piso de abajo. Baja las escaleras y usa el código de desactivación para completar la secuencia. Luego sube con el ascensor hasta el piso de arriba del todo. Entra en la sala de control de infusión, dale el interruptor y sal de la sala para acabar el juego con el final Morgan Everett.

FINAL TRACER TONG

Has de buscar la sala de control del refrigerante en el piso inferior del sector 4. Usa las multiherramientas o el código *2242* (que encontrarás en la cámara de datos del segundo piso, cerca de unas taquillas) para abrir la puerta. Entra en la sala y mata al comando MJ12. Acércate a la consola del fondo del vestíbulo y pulsa el botón "*Flush System*". Vuelve al sector 3.

Entra en la sala de control de los reactores. Tracer te dice que has de activar los interruptores de seguridad de la parte inferior de cada uno de los reactores. Los reactores son radiactivos, así que usa el traje *hazmat* o los aumentos de protección ambiental. Evita o elimina a los alienígenas que pululan por el sector. Pulsa los botones y vuelve a la sala de control. Empieza a tirar de todas las palancas y mata al mecánico que intenta impedírtelo. Una vez hayas tirado de todas las palancas acabarás el juego con el final Tracer Tong.

FINAL HELIOS

Dirígete al *router* Aquinas del primer nivel del sector 4. Recibirás un mensaje de Helios dándote más órdenes. Has de buscar una manera de pasar por la puerta principal del sector donde se encuentran los *routers*. Si bajas por la parrilla del suelo, cerca del reactor más alto, verás una escalerilla que lleva al sector de mantenimiento. Allí encontrarás una cámara de datos que contiene el código de la puerta de la subestación y de la puerta del *router* principal.

Usa el ascensor que está cerca del *router* y entra en la subestación. Bob hará estallar los generadores que hay en la sala. Puedes evitar las chispas pasando por el panel de control. Usa el ordenador y los códigos que te ha dado Helios para abrir los *routers*.

Abre cada *router* y recibirás otro mensaje de Helios. Has de introducir los códigos *icarus* y *panopticon* en el ordenador. Selecciona la opción "*Engage Primary Router*".

Cuando hayas acabado de abrir los *routers* y hayas usado el ordenador, vuelve al centro Aquinas y sube al nivel 3 con el ascensor. Acércate a Helios y completarás el juego con el final Helios.

CÓDIGOS DIVINOS

Ve al fichero user.ini que se encuentra en la carpeta de instalación deusex/system y añade a todas las líneas que empiecen por "t=" la palabra *talk*, de manera que todas queden "t=talk". Guarda los cambios, arranca el juego y, en medio de la partida, pulsa "t". Se abrirá una ventana de diálogo en la parte inferior de la pantalla y aparecerá la palabra "*Say*". Bórrala y todo lo que escribas hazlo siempre en una línea en blanco. Para poder introducir los trucos, teclea primero (pulsando Enter al final) *set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True*.

god:	Invulnerabilidad
invisible:	Invisibilidad
iamwarren:	Pone en marcha el campo EMP
allskillpoints:	Obtienes todos los puntos de habilidad
allweapons:	Obtienes todas las armas
allammo:	Máximo de munición
allaugs:	Todos los aumentos básicos
tantalus:	Mata el objetivo señalado
opensesame:	Abre la puerta señalada
legend:	Menú secreto
allhealth:	Toda la energía
allcredits:	10.000 créditos
allimages:	Todas las imágenes
spawnmass:	Aparece una horda de enemigos
players only:	Congela a los enemigos
behindview x:	Cambia la perspectiva de primera a tercera persona
fly:	Modo volar
walk:	Eliminar modo volar
ghost:	Atravesar paredes y objetos sólidos
slomo x:	Sustituye la x por un número para aumentar la velocidad del juego

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

La conquista del mundo pocas veces había sido tan compleja. La expansión de *AoE 2* exige que aparques tus desvaríos tácticos y **pienses con cuidado la estrategia a seguir**.



Protege tus caros juguetes de destrucción masiva con arqueros y espadachines.

Razas nuevas, profundas mejoras en las trece ya existentes, cambios en la interfaz... *AoE 2* y su expansión han llevado la estrategia histórica a un grado de profundidad insospechado. Así que será mejor que aparques tu orgullo de Napoleón virtual y aceptes un puñado de buenos consejos. Deja de hacer malabarismos con el bastón de mando y toma buena nota.

Aldeanos y recursos

Buscar el mejor sitio en que asentar tu civilización es el primer reto del juego. Utiliza a tus exploradores para familiarizarte con el terreno en el que has aparecido al principio de la partida y construye unos cuantos puestos avanzados para marcar los límites del territorio que pretendes explorar. Después, utiliza la opción "Patrullar" para que tus caballeros sigan explorando el terreno de forma automática. Puedes emplear el mini mapa para dar las órdenes y permanecer atento al desarrollo inicial de tu civilización.

El ritmo de crecimiento de la población es muy importante. A pesar de que no siempre gana quien tiene el ejército más numeroso, deberías tener unos cien habitantes (tanto civiles como militares) al cabo de una hora de juego. Así que construye distintos centros urbanos allí donde existan recursos suficientes y añádeles cuarteles, galerías de tiro con arco y establos. Asegúrate de estar creando las condiciones para que se produzca un verdadero *boom* demográfico. Si creas minas y serrerías, asegúrate de hacerlo cerca de tu base, ya que, si no, te verás obligado a desplazar a la población.

Toma precauciones básicas, como por ejemplo llevar a tus aldeanos al centro urbano cada vez que se produzcan ataques, y utiliza la recién creada opción Replantar después de cada cosecha para que tus conciudadanos no permanezcan ociosos y los alimentos no escaseen.

Mejorar la obtención de recursos es el segundo paso que hay que llevar a cabo. Herramientas como el hacha de doble filo, el collar para caballos, etc., son de gran ayuda a la hora de mejorar tus actividades productivas. Ten en cuenta que el oro no te será imprescindible hasta llegada la Edad Feudal, así que no lo busques desde el principio. En cuanto cambies de época, deberás conseguirlo en grandes cantidades, ya que te permite comprar piedras preciosas y seguir desarrollando el árbol tecnológico. Es muy útil ir descubriendo por ti mismo qué recursos concretos son más útiles para cada una de las diferentes civilizaciones. Si lo haces, podrás ganar tiempo y aprovecharte de las modificaciones del juego, pero, si no, siempre puedes mantener los indicadores de recursos más o menos equilibrados e intentar que nunca te falte de nada.

El oro es la única solución eficaz contra la escasez de recursos.

La defensa

Si quieres la paz, prepárate para la guerra. Y hazlo desde el principio. En algunas partidas serás atacado incluso antes de que puedas instalar adecuadamente a tus muchachos, así que no pierdas el tiempo y empieza a reclutar soldados y desarrollar tecnología bélica lo antes posible. La herrería y los establos te permitirán interesantes mejoras en tu ejército y en la obtención de recursos. Crea unidades de a pie con espadas o lanceros y coloca unos cuantos arqueros a su espalda. Forma grupos con ellos de unos doce soldados. Cambia su comportamiento a «Mantener la posición» para evitar que se pierdan persiguiendo a caballeros exploradores.

Con estos grupos te bastará para defenderte de las primeras incursiones enemigas. Cuando quieras contraatacar, deberás añadir a tu ejército alguna máquina de guerra, pero tampoco es imprescindible aumentar mucho su número desde el principio. Las incursiones son estupendas para impedir que el ene-


Mantén la disciplina de tus tropas usando siempre que convenga los iconos de comportamiento.


No desaproveches la oportunidad de poner palos en las ruedas organizando incursiones en territorio enemigo.

Trucos para ganar tiempo

Si tienes la cena en el plato y se va a enfriar, aquí tienes unos cuantos códigos que acelerarán la ansiada victoria. Antes de introducirlos, pulsa [Enter] para que aparezca la ventana de diálogo.

1.000 unidades de alimento:
cheese steak jimmy's
1.000 unidades de oro:
robin hood
1.000 unidades de madera:
lumberjack
1.000 unidades de piedra:
rock on
Exterminar al enemigo:
black death
Construir los edificios más rápido:
aegis
Comando suicida:
wimpywimpywimpy
Desvelar el mapa:
marco
Suprimir el velo:
polo
Victoria instantánea:
i r winner
Derrota instantánea:
resign
Obtener saboteadores:
to smithereens
Mejorar rendimiento de los Aldeanos:
i love the monkey head
Controlar la naturaleza:
natural wonders
Acabar con el jugador X:
torpedo X (número del jugador de 1 a 8)
Pequeño mono:
furious the monkey boy
Perros voladores:
woof woof
Coche Cobra:
how do you turn this on

migo acumule excesivos recursos, así que envía a tus jinetes a estorbar los trabajos de otras civilizaciones siempre que te sea posible. Una combinación de caballería ligera y arqueros a caballo suele ser muy eficaz para exterminar indefensos aldeanos, pero será mejor que no continúes con tu ataque si se refugian en centros urbanos, ya que sería un suicidio. Podrías aprovechar para destruir los molinos y centros mineros que habrán dejado abandonados, aunque mejor no te emociones y vuelve a casa en cuanto sospeches que vas a ser atacado. Puede que te persigan, pero si has creado las unidades básicas de defensa de las que te hablábamos, podrás abortar cualquier intento de invasión.

Los antiguos Saboteadores de *AoE2* han dado paso a un nuevo tipo de unidad, los Petardos, ideales para causar desperfectos en los edificios. Son muy frágiles y es mejor marcarles una ruta despejada para que lleguen a su destino.

Cuando construyas tu fortaleza debes añadir varias puertas para así bloquear las que están cerca del lugar por el que te atacan evitando que el enemigo se cuele por ellas. Coloca arqueros, catapultas de trayectoria plana y escorpiones cerca de la muralla. Durante el asedio, utiliza aldeanos para reparar los desperfectos de la muralla y aprovecha las salidas libres para enviar a la caballería al contraataque. Es muy importante destruir las máquinas de guerra enemigas. Los monjes también son muy útiles durante el combate, ya que tienen poderes de curación instantánea y pueden convertir al enemigo. Los elefantes, por ejemplo, son bastante sensibles a este tipo de persuasión y convertirlos es mucho más cómodo y eficaz que intentar matarlos con arcos y lanzas. Para evitar que sean tus unidades las que se conviertan a la fe enemiga, puedes desarrollar una técnica denominada "Herejía" que hace que los conversos mueran.

Al ataque

Asediar al enemigo no cuesta demasiado esfuerzo si sabes un par de trucos básicos. Por ejemplo, la mayoría de las fortalezas tienen puntos débiles que puedes descubrir si exploras el perímetro de la muralla. Utiliza espadachines o máquinas de guerra para destruir las torres de guardia primero y los puestos avanzados que encuentres fuera del recinto amurallado. Luego extermina a los aldeanos (es cruel, pero la guerra tiene estas cosas) y dedica un pelotón de espadachines a destruir sus construcciones.

Cuando hayas limpiado por completo el perímetro, puedes empezar el asedio. Protege tu maquinaria de guerra con infantería de espada larga y arqueros de largo alcance y


Los misioneros corren algo más, pero son menos eficaces que los monjes.

ordénales que mantengan la posición para evitar que tus catapultas queden indefensas a las primeras de cambio. Aposta la caballería ligera en los flancos en previsión de que algunas catapultas enemigas opten por salir del recinto y atacarte. También puedes cubrir la zona que separa a tus tropas de las murallas con unos cuantos escorpiones. A partir de este momento, debes utilizar la maquinaria de guerra para ir debilitando los recursos de los defensores y esperar que se abra alguna puerta para colar un grupo de infantes. Si lo consigues, aléjales de la muralla y ponlos a destruir las construcciones interiores.



EL CID



Una Península ibérica plagada de malvados sarracenos y todo tipo de facciones rivales es el escenario en que **el Cid Campeador realiza su innovadora campaña.**

HERMANO CONTRA HERMANO

Tu objetivo consiste en destruir el castillo del rey Alfonso y llevarlo cautivo frente a su hermano, el rey Sancho. Para hacerlo, empieza por dirigirte al centro del escenario y espera a que un grupo de aldeanos se una a tu causa. Ataca a los soldados azules del rey Alfonso y explora en profundidad el escenario para recoger todos los recursos ocultos. Sólo encontrarás una cantera, pero hay un monasterio que puede serte muy útil en el extremo oeste del mapa. Una vez explorado el entorno y formado tu ejército, destruye todo lo que rodea la muralla y sigue el plan de asalto descrito en la página anterior.



Puedes colarte por el agujero del noroeste de la muralla o asaltar el mal defendido muro sur.

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO

Tu misión es sofocar una revuelta sarracena que se ha apoderado de Toledo. Empieza por plantar tus campamentos en el este y el oeste del escenario, lugares protegidos por montañas y ricos en recursos. Hay muy poca piedra, así que almacena oro para poder comprarla a tus aliados. Necesitarás un buen número de tropas para llevar a cabo el asalto. Construye rápido y empieza a debilitar las defensas de los soldados verdes con rápidos asaltos al norte y oeste de la cuidad.



Aprovecha el pasillo del suroeste para entrar en la ciudad amurallada sin destruir sus defensas.

EL EXILIO DEL CID

Te has enfrentado al rey Alfonso y debes huir en dirección sur. Según avanzas, unas cuantas unidades se unirán a ti. Busca un asentamiento y crea un ejército de espadachines de espada larga, piqueros y ballesteros. No gastes todos tus recursos, ya que deberás construir un centro urbano (275 de madera y 100 de piedras). Luego dirígete a Zaragoza con tus huestes para ayudar a Montamid (verdes) a derrotar las tropas de Berenguer (lila). A cambio obtendrás más tropas y aldeanos. Controlar los aledaños al norte de Zaragoza es clave para obtener recursos.



Esta misión exige que te armes y ataques en cuanto puedas el castillo del rey Alfonso y las tropas del conde Berenguer.

LA GUARDIA NEGRA

Debes rescatar al rey Alfonso y llevarlo a la fortaleza del oeste. Una vez allí, puedes empezar a construir tu imperio. Las defensas sarracenas suelen consistir en torres de guardia fuera del perímetro de las murallas. Elígelas como objetivo prioritario y destruye de paso las serrerías y minas. Al este del escenario te esperan las tropas verdes de Yuuf. Atácalas cuanto antes, ya que así podrás apoderarte del puerto que controlan. El siguiente paso es atacar a los guardianes negros por el este para hacerte con los seis puertos que tienen en su poder.

REY DE VALENCIA

El objetivo consiste en mantener Valencia hasta que sus residentes construyan una Maravilla. Dirígete al este, entra en el poblado que encontrarás a tu paso y ordena a los aldeanos que cultiven los campos. Nada más cruzar el puente encontrarás unos cuantos jinetes. Mándalos al lado contrario del poblado para defenderlo. Berenguer lanza allí su primer ataque, pero se retirará si destruyes su maquinaria de guerra. Construye una muralla para cortar el paso y un centro urbano (el poblado carece de él) al oeste del escenario, donde hay madera. A estas alturas el Cid estará en Valencia para organizar la defensa. Ganar es sólo cuestión de tiempo.

RECONQUISTA

En esta campaña deberás llevar a cabo un potente desembarco para acabar con los tres Castillos de Yusuf (verdes). Céntrate en liberar la Península lo más rápido posible y obtener la supremacía naval. Desembarca aldeanos en las Baleares para obtener recursos y construir alguna torre de guardia desde la que vigilar el paso de barcos enemigos y organizar un bloqueo marítimo. La clave de la partida está en destruir a los Guardianes Negros (amarillos) en el sur de Valencia. Son un formidable enemigo, así que debes formar un buen ejército mientras envías incursiones para evitar que agoten los recursos.

Atila, el Huno

El espíritu nómada de este personaje te hará deambular por toda Europa sembrando la destrucción a tu paso. Esta vez no se trata de establecer cuarteles generales, sino de **atacar y poner pies en polvorosa**.

EL AZOTE DE DIOS



Utiliza a los monjes para convertir a los elefantes persas.

En esta misión deberás convertirte en rey de los hunos. Para ello debes acabar con Bleda, que empezará por echarte de su campamento. Dirígete al oeste y cruza el puente. Al otro lado podrás reunir un puñado de aldeanos y crear un pequeño poblado. Empieza con la construcción de tu poblado. Date prisa en reclutar un ejército y vuelve al campamento de Bleda. En cuanto lo derrotes, sus seguidores se unirán a ti.

A estas alturas debes conocer perfectamente el escenario. Los bizantinos (azules) te esperan al sur, derrótales y liberarás a un explorador mongol, con lo que este pueblo te ofrecerá una alianza militar a cambio de diez caballos. Acéptala y derrotar a los Persas será más fácil.

LA GRAN MARCHA

No rechaces la ayuda de las chicas. A cambio de un puñado de aldeanos te darán una jauría de lobos.

En esta misión sentirás el poderío devastador de los hunos. Empiezas la partida al norte del escenario y sin apenas recursos, pero irás haciéndote rico a medida que arrases poblados. Recorre raudo y veloz el escenario en sentido contrario a las agujas del reloj y derrota sucesivamente a francos y teutones. Es importante destruir la fortificación teutona, ya que conseguirás que los jinetes tarkan se unan a tu ejército. Sigue recto hacia el norte y descubrirás a los Mongoles (naranja), que te ofrecerán su alianza, y finalmente los Godos (verdes), que te darán la madera necesaria para que tu obrero se ponga manos a la obra. Los Bizantinos (azules) quedan al este y están fortificados. Tómate un respiro antes de atacarlos, son hueso duro de roer.

LAS MURALLAS DE CONSTANTINOPLA

La partida arranca con un reto importante: debes pagar a Roma un tributo de 10.000 unidades de oro. Podría parecer tarea fácil si no fuera porque sólo existe una mina, que encontrarás casi en el centro del escenario. Pero ese oro no será suficiente. Para colmo de males, ni siquiera puedes construir un mercado para vender tus recursos sobrantes, así que deberás explotar la mina y obligar a todos los poblados del escenario a pagarte tributos. En cuanto reúnas oro suficiente, extermínalos a todos y empieza a fortalecer tu ejército para enfrentarlo a los poderosos bizantinos.

ESPONSALES BÁRBAROS



Utiliza los barrancos para proteger mejor tus murallas. Aun así, te las destruirán una y otra vez.

Te enfrentas a los francos y no vas a tener la menor opción de pactar con ellos. Empieza por explorar en profundidad la zona en que has aparecido y utiliza el comando de "Patrulla" para que tus caballeros vayan desvelando el mapa. Mientras, crea fortificaciones y explota los recursos que se encuentran fuera del perímetro amurallado. Los ataques empezarán muy pronto y puede que los francos color turquesa se te atraganten un poco, ya que cuentan con buenas fortificaciones e incluso un castillo situado en una zona repleta de recursos. Debes practicar la guerra de guerrillas y hacer varias incursiones en su territorio para evitar que se vuelvan demasiado poderosos.

LOS CAMPOS CATALAÚNICOS

En tierra de francos vas a tener que librar una cruenta batalla. Tienes el apoyo de los visigodos y lo que te espera recuerda a un *deathmatch* multijugador. Almacena todos los recursos que puedas, especialmente madera y alimentos, y empieza el ataque desplazándote en dirección sur y luego hacia el oeste. El escenario está dividido en tres regiones separadas por un río, construye puestos avanzados y torres de vigilancia en sus orillas.

LA CAÍDA DE ROMA

El asalto final ha llegado. Vamos a destruir el Imperio Romano de una vez por todas y reducir a escombros sus ciudades más importantes: Padua, Milán, Verona y Aquileia. No te será necesario asaltar Roma (azules) ya que se rendirán a tus pies ante tu imparable marcha. Lanza tu primer ataque contra Padua (púrpura) ya que son los menos atrincherados y, una vez derrotados, controlarás el centro del escenario. Deja Milán para el final, el que esto escribe no lo hizo y tuvo que reiniciar la partida.

MOCTEZUMA

Esta campaña ambientada en el México precolombino es tal vez la **novedad más interesante que ofrece la expansión de *AoE 2*.**



REINADO SANGRIENTO

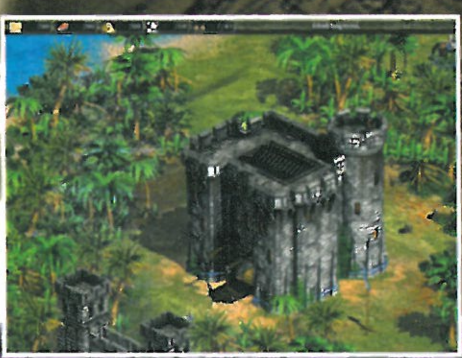


Llévate unos aldeanos. Ellos te ayudarán a construir poblados con los recursos que obtengas profanando monasterios.

Los Monasterios son extremadamente importantes para los aztecas. En esta misión deberás capturar cuatro de ellos y otras tantas reliquias. Para ello deberás enviar monjes y las unidades necesarias para defender la zona. Una de ellas se encuentra en el lado oeste del escenario y para llegar a ella tendrás que cruzar un río, pero antes tendrás que derrotar a los Xochimilco (púrpura) para que te dejen construir en su territorio. No ataques todas las empalizadas que encuentres a tu paso, ya que algunas sirven para contener a los jaguares.

LA TRIPLE ALIANZA

Tu misión consiste en derrotar a los Tlaxcalan (rojos), pero antes debes llevar a tu guerreros a rendir tributo a los poderosos amarillos y púrpura. Luego empieza a elegir el lugar adecuado para crear tu campamento. La zona este es rica en recursos y queda lejos de tu rival. Una vez formada la alianza, obtendrás un Barco de Transporte con cuatro aldeanos. Luego ya puedes empezar a atacar los centros urbanos de los Tlaxcalan, pero hazlo desde los flancos, en pequeños grupos y tomando las debidas precauciones.



Los españoles (azules) esperan pacientemente junto a la costa. De momento será mejor que no les molestes.

QUETZALCÓATL

Los Tlaxcalan (rojos) vuelven a ser tus enemigos. Se encuentran en la zona oeste del escenario. A su noreste, existe el poblado aliado de Tabasco (naranjas). Deberías defenderlo, aunque no va a serte fácil. Si lo consigues, podrás aprovechar su estupenda situación para lanzar ataques en muy buenas condiciones. Cuidado con el desplazamiento de las unidades, ya que este escenario está plagado de animales salvajes.

LA NOCHE TRISTE



Puedes cruzar el lago sin necesidad de barcos de transporte, aunque los de combate sí pueden serte útiles.

Tu objetivo se centra en destruir la Maravilla que los españoles (azules) están intentando construir. Se trata de desplazarte rápido en dirección sur, ir reuniendo tropas según avanzas y destruir lo que puedas antes de huir en dirección oeste. Utiliza los piqueros contra los conquistadores y no te entretengas en destruir edificios Tlaxcalan (rojos). Una vez rescatados los últimos guerreros, dirígete directamente a la Maravilla, utiliza la Catapulta para acabar con la puerta e invade la zona.

EL LAGO EN EBULLICIÓN

Los españoles (azules) y Tlaxcalan (rojos) se han atrincherado en el norte. Necesitarás obtener recursos en forma de piedra y oro para poder crear un potente ejército y asediarlos. Existe una isla en medio del lago en la que abundan el oro y los jaguares, aunque para conseguir piedras deberás dedicarte al comercio. Si rescatas caballos y caravanas te será más fácil crear unidades de combate y transportar piedras preciosas. Por desgracia, la única opción es atacar de frente, así que debes estar muy seguro de que tu ejército es poderoso.

LANZAS ROTAS

¡Estás rodeado! Tu situación es casi desesperada, pero una dosis de estrategia de altos vuelos puede hacer que recuperes la iniciativa. Debes atacar a los Tlaxcalan (rojos) lo antes posible, ya que están poco protegidos y desde su territorio te será mucho más fácil atacar a las unidades púrpuras de los españoles. Un ataque relámpago contra los Tlaxcalan puede darte serias posibilidades de éxito, sobre todo si consigues apoderarte de los cuatro barcos de élite anclados al norte.

Las Batallas de los Conquistadores

Desde que nuestros tatarabuelos de las cavernas descubrieron lo útil que resultaba la **pedrada en la cabeza como argumento definitivo**, la historia de la humanidad no ha dejado de ser una sucesión de carnicerías más o menos organizadas. Como las que aquí te presentamos.



Será mejor que no destruyas todo lo que encuentres. Muchas de estas ciudades pasarán a ser tuyas y te harán falta sus recursos y murallas.

MANZIKERT

Estás en la Vieja Europa, haciendo lo posible por crearte un imperio digno de ese nombre y sintiéndote más solo que la una. Tu objetivo es destruir los centros urbanos de Galacia (amarillo), Pisidia (verde), Capadocia (rojo) y la armada bizantina (azul). Apareces en el sur del escenario rodeado por los capadocios, así que ellos serán tus primeros enemigos. Las ciudades están tan cerca unas de otras que apenas queda margen de maniobra. La acción directa se impone. Si sales de ésta controlarás el centro del escenario y te será más fácil moverte. Necesitarás unas cuantas horas para completar los objetivos.

LEPANTO

Una ilustre batalla de la que nos quedó un manco y un Cristo que esquiva balas de cañón. Tu misión consiste en defender una Maravilla del ataque de los Turcos (púrpura). La batalla se desarrolla básicamente en el mar, aunque existen pequeñas islas en el centro del escenario que te permitirán realizar maniobras de bloqueo. Es importante debilitar a los turcos con incursiones marítimas, así que utiliza los barcos de transporte para llevar unidades de asalto a los extremos del mapa. La clave del éxito es familiarizarte con una nueva herramienta que te permite crear formaciones de navíos.



Mantén tus barcos en movimiento continuo para que no sean blancos fáciles.

NORYANG

Los coreanos son una de las nuevas civilizaciones que se han adherido a *AoE*. En esta batalla deberán defenderse de los japoneses y atacarlos cuando sea posible. Existe la posibilidad de ganar a base de defender una Maravilla, aunque si lo consigues, explícanos cómo lo has hecho. La táctica que sí funciona es defender tus fortalezas terrestres y atacar a los japoneses del norte. En cuanto controles la zona, llénala de campamentos amurallados y dedica tus esfuerzos a acumular recursos y mejorar tu ejército. Al noreste encontrarás una ciudad en la que podrás fletar barcos y enfrentarte a los japoneses en el mar. Los chinos del sur (naranjas) pueden echarte una mano. Controlan un archipiélago lleno de ciudades poco fortificadas, pero con puertos repletos de barcos.



Ni se te ocurra intentar controlar el Canal de la Mancha. Será mejor que te limites a cruzarlo y tomar posiciones al otro lado.

HASTINGS

Una de las más violentas y completas batallas que ofrece *AoE 2*. Se trata de invadir las islas británicas cruzando el escenario de este a oeste y superando el obstáculo del Canal de la Mancha. Puedes empezar atacando al ejército amarillo de los godos, pero éste no es tu objetivo principal y además exige cuidadosa planificación. Tu verdadero objetivo es el castillo naranja del rey Harold. Está muy bien defendido, pero caerá en tus manos si aprovechas la isla del sur del escenario para obtener recursos y acumular tropas. Es muy práctico desembarcar simultáneamente por sur y norte para que el ataque sea por los dos flancos.



Así quedó nuestra Maravilla a los pocos minutos de juego. ¿Quién fue el demente que la construyó tan cerca del mar?



Este juego es de Geoff Cramond, y eso son palabras mayores. Ante una nueva demostración del talento de este genio indiscutible de la programación, sólo nos queda sentarnos y tomar apuntes. Ah, y **cargarnos de trucos y consejos** cien por cien contrastados **para superar esos diabólicos circuitos.**



GRAND PRIX 3

CÓMO CONFIGURAR EL JUEGO

El nivel idóneo es el Semi-profesional, ya que las marchas y la colocación del coche son automáticas y puedes utilizar ayuda de acelerador, ayuda de dirección, marcha sugerida e indestructibilidad. Si te parece muy difícil, juega primero unas partidas en nivel Aficionado o Principiante. Después, en Semi-profesional, acostúmbrate a la conducción de tu coche y desactiva las ayudas a la dirección y aceleración cuando te creas preparado. ¿Ya? ¿Dominas la situación? Pues ya tienes la configuración ideal para jugar.

CÓMO CONFIGURAR EL COCHE

Tienes a tu disposición un sinfín de opciones. Puedes adaptar tu coche a las condiciones climáticas, el trazado de la pista, las estrategias de equipo... Todos estos detalles están estupendamente reflejados en el juego, pero, entre nosotros, ¿estás dispuesto a dedicar más de media hora haciendo ajustes en los menús para ganar unas milésimas por vuelta?

No se trata de que prescindas de estas opciones, pero sí de que te centres en las esenciales y olvides el resto. Podrías empezar por los siguientes ajustes:

ÁNGULO DE LOS ALERONES: Cuanto mayor sea, mayor será el agarre de los neumáticos. Aumentando el delantero, tomas mejor las curvas pero pierdes velocidad en las rectas, y aumentando el trasero, ganas velocidad punta pero deberás frenar antes de las curvas.

Si aumentas el ángulo de ambos, controlarás mejor el vehículo pero rozarás con los bajos, por lo que perderás aceleración y velocidad punta. Disminuirlos tiene, por supuesto, el efecto contrario.



DISTRIBUCIÓN DE LA FRENADA: Haciendo ajustes en este apartado compensas los efectos negativos de la configuración de alerones. Si das prioridad a las ruedas delanteras el coche tenderá a hacer trompos, pero podrás controlarlo si el ángulo trasero es mayor que el delantero. Igualmente, si has decidido aumentar el ángulo delantero, estas ruedas se adherirán bien al asfalto y será más adecuado distribuir la frenada hacia atrás.

Si has decidido aumentar el ángulo de ambos alerones, es mejor que distribuyas la frenada levemente hacia delante, para que el coche gire mejor. Y lo mismo, pero al revés, si has dado menos ángulo a tus alerones, para estabilizar mejor el peso.

RELACIÓN DE MARCHAS: Ya sabes cómo funciona esto. Marchas largas si predominan las rectas y cortas si hay muchas curvas. El problema es qué hacer en un circuito con muchas curvas y, al mismo tiempo, rectas muy largas. En ese caso, tendrás que jugar con los alerones: si has optado por disminuir los ángulos, tu aerodinámica en rectas será mejor y podrás utilizar una relación de marchas corta o media. En cambio, si tus alerones están muy virados para adherirte bien a la pista, no tendrás más remedio que aumentar la relación de marchas para tomar algo de velocidad en las rectas. Es preferible la primera de estas dos opciones, pero lo mejor es que pruebes las dos y compares los resultados.



NEUMÁTICOS DUROS O BLANDOS: Una vez en carrera, debes usar los mismos que en las pruebas de clasificación, así que asegúrate de probarlos antes.

Los neumáticos duros agarran mejor y son ideales para un pista en mal estado, pero en una lisa te harán resbalar como si el suelo estuviese enjabonado. Los blandos se desgastan fácilmente, en especial si las temperaturas son altas. Así pues, antes de la carrera presta atención al clima y el estado del asfalto. Haz los cambios pertinentes en Cambios de Última Hora y ¡a por todas!

GRAN PREMIO DE AUSTRALIA, MELBOURNE

Un circuito muy completo: una recta muy larga, y muchas rectas pequeñas, con curvas muy abiertas... o muy cerradas. Para colmo, el asfalto no está en condiciones óptimas y degrada los neumáticos con rapidez. ¡Te juegas la victoria en la configuración, puedes estar seguro!
Las pequeñas rectas y curvas abiertas abundan, por lo que es imprescindible que optes por una relación de marchas más bien corta (no demasiado). Pero claro, eso será un problema para la recta de boxes. Así pues, para obtener una velocidad aceptable aquí, sin renunciar a las marchas cortas, debes disminuir el ángulo de los alerones (el trasero más que el delantero). Otro problema: con tan poco ángulo, corres muchos riesgos en las curvas cerradas. Solución: como has disminuido menos el ángulo delantero, transfiere mayor frenada a las ruedas traseras. Tendrás que frenar con mucha antelación en las curvas, pero merecerá la pena.

CADA CIRCUITO ES UN MUNDO

Grand Prix3 es un juego muy exigente. Puede que te sientas muy cómodo con la configuración elegida y aun así no obtengas buenos resultados. ¿Serán los alerones? ¿Los neumáticos, quizás? Pues no, tal vez se deba a que los circuitos tienen peculiaridades que no deberías ignorar.

GRAN PREMIO DE ESPAÑA, BARCELONA

El de Montmeló es un circuito para auténticos profesionales: curvas lentas, curvas rapidísimas, una recta bestial... Una enorme variedad de trazados que debes conocerte al dedillo. Juega tanto como sea necesario con la opción F5 del nivel Aficionado, hasta ser capaz de conducir con los ojos cerrados. Usa alerones con poco ángulo para obtener una gran velocidad en la recta, marchas medias para no perder demasiada aceleración en ningún caso, frenos bien equilibrados para todas las ruedas y neumáticos blandos si el tiempo lo permite. Dos consejos útiles: no pierdas de vista los retrovisores (pueden adelantarte casi en cualquier sitio) y evita los pianos.

G.P. DE BRASIL, NTERLAGOS

Abundan las rectas y curvas muy abiertas, por lo que la velocidad punta es fundamental. Reduce el ángulo de los alerones, escoge una relación de marchas más bien larga (no demasiado) y utiliza neumáticos duros. Es muy útil distribuir la frenada un poco hacia delante en las curvas cerradas, aunque lo que de verdad ayuda es entrar en la opción de prácticas y aprenderte en qué curvas debes frenar a tope para no salirte de la pista. Con neumáticos duros y una conducción conservadora en las curvas más cerradas, volarás sobre el asfalto.

GRAN PREMIO DE ARGENTINA, BUENOS AIRES

Este circuito es un infierno. Aquí no hay casualidades: gana quien mejor conduce, da igual cómo hayas configurado tu monoplaza. Empieza por recorrer el circuito en el nivel Aficionado con la opción F5 activada. Así descubrirás cuál es la trazada buena. Una vez la conozcas, intenta seguirla siempre y déjala sólo para adelantar. Todo el circuito es una sucesión de curvas más bien cortas aunque no demasiado, así que es importante contar con una buena aceleración (marchas ligeramente cortas) y aumentar el ángulo de ambos alerones por si los baches. Si quieres ganar, necesitas neumáticos blandos, por mucho que se desgasten.

G.P. DE SAN MARINO, IMOLA

Largas rectas y curvas de más de 90º, ¡una combinación explosiva! Frenar adecuadamente es fundamental, así que distribuye la frenada hacia delante y aumenta un poco el ángulo del alerón delantero. Escoge los neumáticos en función de la temperatura ambiente, teniendo en cuenta que derraparás en casi todas las curvas y se calentarán muchísimo. O sea: si el suelo está seco, aunque no haga mucho calor, deberán ser duros. En cuanto a la trazada buena, es posible que tengas que ignorarla en las curvas más cerradas y repentinas si tu coche tiende a irse un poco. ¡Ni se te ocurra acercarte al exterior!



GRAN PREMIO DE MÓNACO, MONTECARLO

Más te vale tener la opción F4, o no durarás ni dos vueltas. Claro que, si lo prefieres, puedes ir con cuidado para no pegárte-la nunca... y conseguir un récord histórico de lentitud. No se pueden hacer milagros en Mónaco: o conduces bien o te empotras con las vallas laterales en cada curva. Naturalmente, todo depende de si te sabes o no la trazada buena del circuito. ¿Configuración? Máximo ángulo delantero, ángulo más bien alto atrás, frenos equilibrados, relación de marchas corta-media, neumáticos blandos y... mucho cuidado.

G.P. DE ALEMANIA, HOCKENHEIM

¿Viste a Schumacher en Hockenheim en la temporada de este año? En las chicanes se parecía más a Carlos Sainz con su Ford Focus que a un piloto de Fórmula 1. Botaba, derrapaba y giraba como una auténtica bestia. La razón es fácil de entender: en circuitos así, gana el que tenga más caballos encerrados en el motor, simplemente. Ángulo cero para los alerones, la relación de marchas más larga posible, frenada equilibrada entre todas las ruedas y, si quieres entrar en las opciones avanzadas, un aumento de la distancia respecto al piso de unos veinte milímetros.

GRAN PREMIO DE CANADÁ, MONTREAL

Rectas enormes, chicanes lentas y curvas cerradísimas. Necesitas correr como un demonio y sobrevivir como un coche de rally, así que: relación de marchas larga, frenada adelante, alerones con un efecto mínimo, reducciones de velocidad anticipadas, un Padre Nuestro y dos Ave Marías. Los baches y los pianos de las chicanes harán que te zarandees como una coctelera en manos de Tom Cruise, pero podrás soportarlo, ¿verdad? Si usas neumáticos duros, ten cuidado con los trompos involuntarios.

G.P. DE AUSTRIA, A1-RING:

Éste es más bien sencillito. No obstante, tampoco hay que confiarse: las pendientes reducen la visibilidad, y es indispensable saberse el trazado como la tabla del ocho y conducir siempre con la marcha adecuada para cada tramo. Asegúrate de tener activada la opción F6 y aprende a utilizarla si todavía no lo has hecho. Alerones medios para no perder demasiada adherencia en los cambios de rasante, frenada equilibrada o levemente delantera, marchas muy largas y neumáticos preferiblemente duros (si te atreves).

G.P. DE ITALIA, MONZA:

Aquí es donde el coche de Pedro de la Rosa salió disparado hace algo más de un mes. Pero no tienes de qué preocuparte, la chicane que se le atragantó a Pedro es nueva y no está en el trazado de *GP3* porque la licencia del juego es del 98. Con todo, Monza es un circuito bastante exigente. Sus largas rectas requieren un ángulo mínimo en los alerones y eso supone un problema en las curvas cerradas. Frena con antelación en estas curvas sin perder de vista los retrovisores. Marchas largas y frenada trasera para evitar los trompos.

GRAN PREMIO DE FRANCIA, MAGNY-COURS

Rectas y curvas cerradas a partes iguales. Sin embargo, un coche configurado para rectas gana más tiempo que uno configurado para curvas en los giros, así que pierdes un poco en agarre y la maniobrabilidad en pro de una mayor velocidad. Utiliza ángulos medios para ambos alerones, una frenada equilibrada, una relación de marchas largas y, si te atreves, usa las opciones de configuración avanzada sobre amortiguación independiente. Si observas el circuito, verás que todas las curvas cerradas son hacia la derecha: si endureces los amortiguadores izquierdos, las cuatro ruedas se adherirán mejor y obtendrás un mejor control y velocidad.

G.P. DE HUNGRÍA, HUNGARORING

Como en Montecarlo e Interlagos, en Hungaroring adelantar es algo extremadamente complicado. Salirse de la trazada buena sólo puede servirte para una cosa: arar la tierra con tu monoplaza como si fuera un tractor. Adelantar es poco menos que imposible, así que echa el resto en las pruebas de clasificación y luego intenta no cometer errores. La configuración es fácil: todo a la mitad, con los frenos levemente desplazados a las ruedas traseras para evitar trompos, y neumáticos duros.

G.P. DE INGLATERRA, SILVERSTONE

Dos curvas terribles (una a la izquierda y otra a la derecha, las dos seguidas) y, el resto, un circuito de gran velocidad. Irás a todo trapo durante la mayoría del tiempo, pero necesitarás reducciones fáciles y rápidas cuando sea necesario. Usa ángulos medios para ambos alerones a menos que llueva a cántaros, marchas largas y una frenada distribuida hacia las ruedas traseras. Eso sí, deberás reducir mucho en las dos curvas cerradas para no salirte. Consejo útil: toma la aspiración de tus adversarios siempre que te sea posible y sal de ella para adelantar al llegar a un giro pronunciado.

G.P. DE JAPÓN, SUZUKA

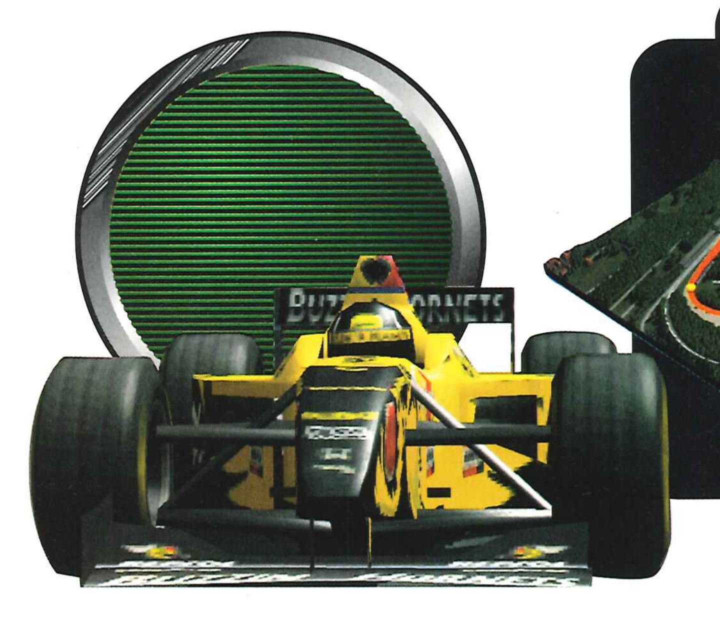
Más te vale haberlo hecho bien en Mónaco porque, de lo contrario, en Suzuka no tienes ninguna posibilidad. El retorcimiento de sus curvas y chicanes hacen casi imposible memorizar la trazada buena. Y claro, en cuanto te sales de ella, te la pegas. Necesitarás mucha memoria y habilidad al volante para ganar, además de una configuración mecánica aceptable. Lamentablemente, nosotros sólo podemos darte la configuración, lo otro tendrás que ponerlo tú. Alerones medios, neumáticos duros, relación de marchas media-larga y frenada algo desplazada a las ruedas delanteras. Pero en cualquier caso, lo que necesitas más que nada es fe. En ti mismo. Y si no tienes la suficiente, tenla en un Ser Supremo que te salve.

GRAN PREMIO DE BÉLGICA, SPA

El circuito belga está lleno de peculiaridades. Quizás la principal sea el clima. Todos los años pasa lo mismo: llueve en una parte del circuito y en otra no y se forman auténticos caos en los boxes, donde todo el mundo se pasa media carrera cambiando de neumáticos. Afortunadamente, en *GP3* no pasa lo mismo: si está lloviendo en una parte del circuito y en otra, lo más probable es que acabe lloviendo en todo el circuito. La configuración ideal de los alerones es de ángulo medio atrás y algo delante, para tomar las curvas sin problemas y alcanzar una velocidad aceptable en rectas. Velocidades de longitud media y frenada ligeramente delantera (centrada con lluvia).

GRAN PREMIO DE LUXEMBURGO, NÜRBURGRING

El de Luxemburgo es un fantástico circuito para familiarizarse con el juego o para probar diferentes configuraciones mecánicas, ya que no es excesivamente difícil y cuenta con una amplia gama de curvas. Ideal para pasar un buen rato, aunque terrible cuando uno corre en serio. Sus numerosas y variadas curvas, junto con sus pequeñas pero también abundantes rectas, te obligan a optar por ángulos medios en los alerones y una relación de marchas media-corta. No correrás tanto como te gustaría en la recta de boxes, pero es lo que hay. Equilibra los frenos o aumenta un poco más el alerón delantero y traspasa algo de frenada a las ruedas traseras.



Sabemos que estabas considerando pactar con el diablo o izar la bandera blanca y apagar tu equipo, pero aquí viene el séptimo de caballería con las alforjas cargadas de códigos **para que puedas alcanzar la última pantalla.**

BALDUR´S GATE 2



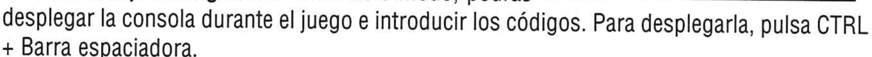
CLUAConsole:AddGold( )
Oro ilimitado (escribe la cantidad que quieres entre los paréntesis)

CLUAConsole:SetCurrentXP( )
Experiencia ilimitada (te permite obtener hasta un máximo de 3 millones de puntos)

CLUAConsole:ExploreArea( )
Utiliza este código para abrir cualquier área inexplorada del mapa

Si el teclado no respondiese con los signos de puntuación de estos códigos, utiliza los siguientes comandos:
: = [Mayúsculas] + [`]
(= [Mayúsculas] + [9]
) = [Mayúsculas] + [0]

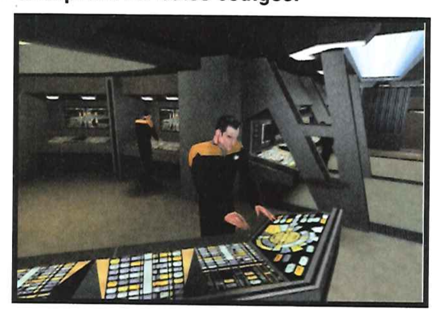
Para poder activar estos códigos has de abrir el archivo Baldur.ini, que encontrarás en el directorio donde hayas instalado el juego. Ábrelo mediante un editor de texto y busca la línea Program Options. Escribe en la línea de debajo **Debug Mode=1**. De este modo, podrás desplegar la consola durante el juego e introducir los códigos. Para desplegarla, pulsa CTRL + Barra espaciadora.





STAR TREK VOYAGER: Elite Force

Para activar la opción, teclea [\] durante el juego. Luego escribe sv_cheats 1 en la ventana recién abierta. Luego introduce cualquiera de estos códigos:

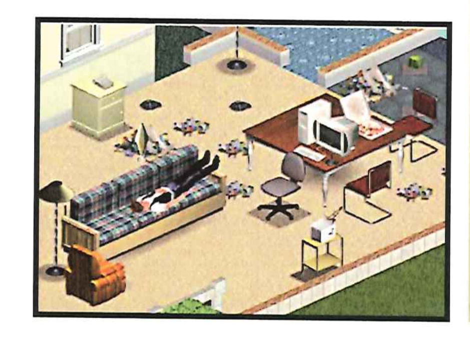


god	Invulnerabilidad
noclip	Atravesar paredes y objetos sólidos
undying	999 de escudo y energía
cg_thirdperson 1	Perspectiva en tercera persona
notarget	Invisible a los enemigos
map #	Carga el mapa que elijas
give#	Te da el objeto que elijas

LOS SIMS: Más vivos que nunca

Pulsa durante el juego CTRL + MAYÚSCULAS + C y aparecerá una barra de texto en la parte izquierda de la pantalla. Introduce uno de los siguientes códigos:

rosebud	Obtienes 1.000 Simoleons
hist_add	Añade una nueva historia de la familia
interests	Muestra la personalidad e intereses





CRIMSON SKIES

JUGAR CUALQUIER MISIÓN

En el menú de campaña, haz clic con el botón derecho en el micrófono de la parte izquierda de la pantalla y escribe idaho. Aparecerá un menú desplegable en la parte superior de la pantalla que te permitirá acceder a cualquiera de las misiones.



EARTH 2150

JUGAR CUALQUIER MISIÓN

Pulsa Enter, escribe I_wanna_cheat y pulsa otra vez Enter. Vuelve a pulsar Enter, escribe el código que quieras y luego Enter de nuevo.

x-mas_pack	Reparación total y recarga de munición
fireworks	Minas.
armageddon	Lluvia de meteoritos
no_more_secrets	Mapa completo
no_one_hides	Ver todas las unidades
einstein 0/1	Exploración rápida (0 = desactivada, 1 = activada)
help_me_please!!! 0/1	Exploración rápida sólo para el jugador (0 = desactivada, 1 = activada)
the_hammer_of_thor	Mata a todos los enemigos en un radio de 8
massacre	Destruye todos los objetos en un radio de 8
see_you_next_life	Destruye la unidad seleccionada
hasta_la_vista_enemigos	Destruye todas las unidades y objetos visibles
bad_time_bad_place	Daña todas las unidades cercanas
eagle_eye	Verlo todo
let_be_darkness	Niebla

DIABLO II

CONSEJOS

Antes de vender cualquier objeto, repáralo e incrementarás su valor.

Procura tener siempre a mano varios pergaminos del Portal a la ciudad, ya que procuran una salida rápida de cualquier situación comprometida y a veces representan la única posibilidad de sobrevivir.

Puedes usar diferentes puntos de paso entre los cuatro actos. Resulta útil cuando quieres volver atrás para adquirir un determinado objeto o reparar cualquier objeto de tu inventario.

DIABLO 2 EN UNA VENTANA

Aunque mucha gente no lo sabe, es posible jugar a *Diablo 2* en una ventana. Añade la instrucción -w en la secuencia de arranque. Por ejemplo, si has instalado el juego en C:\Diablo2, pulsa Inicio, Ejecutar e introduce C:\Diablo2\Diablo II.exe -w.

RECUPERAR LOS OBJETOS DE UN CADÁVER

Si mueres y no consigues recuperar los objetos que llevabas en tu inventario, guarda la partida, sal y vuelve a entrar en el juego. Tu cadáver aparecerá en la ciudad y podrás coger los objetos fácilmente.

COMBINACIONES EN EL CUBO HORÁDRICO



■ Con la pierna de Wirt y el pergamino del Portal a la Ciudad aparece un portal rojo que conduce al nivel secreto de las Vacas. Has de acabar primero el juego y dirigirte al campamento de las arpías del mismo nivel que cuado acabaste. Allí deberás llevar a cabo la transmutación.

■ Con un amuleto y una gema perfecta de cada tipo, menos la calavera, obtienes un amuleto prismático que aumenta tu resistencia entre un 18 y un 24%.

■ Con tres gemas perfectas del mismo tipo y un objeto mágico obtienes un objeto mágico al azar. Con tres gemas del mismo tipo y calidad obtienes un gema de mayor calidad del mismo tipo (si las gemas ya son perfectas no transmutarán). Con un anillo y dos gemas de topacio obtienes un anillo de coral que ofrece de un 21 a un 30% de resistencia a los rayos. Las calidades del anillo y las gemas no importan.

■ Con un anillo, un zafiro y cuatro pociones de lanzamiento obtienes un anillo de cobalto que ofrece de un 21 a un 30% de resistencia al frío. Las calidades del anillo y las pociones no importan.

■ Con un anillo, un rubí y cuatro pociones explosivas obtienes un anillo granate que te da de un 21 a un 30% de resistencia al fuego. Las calidades del anillo y las pociones no importan.

■ Con un anillo, una esmeralda y cuatro pociones antídoto obtienes un anillo viridiano que te da de un 21 a un 30% de resistencia al veneno. Las calidades del anillo y las pociones no importan.

■ Con tres anillos obtienes un amuleto y con tres amuletos un anillo.

■ Con tres pociones curativas, tres pociones de maná y una gema obtienes una poción de rejuvenecimiento total. Las calidades de la gema y las pociones no importan.

■ Con 6 gemas de cualquier tipo o calidad y una espada obtienes una espada engarzable.

■ Con tres pociones curativas y tres pociones de maná obtienes una poción antídoto. No importa la calidad de las pociones.

■ Con una poción curativa y una poción de gas estrangulador obtienes una poción antídoto. No importa la calidad de la poción curativa.

■ Con un carcaj de flechas y una lanza obtienes un juego de jabalinas. Con dos carcaj de flechas obtienes un carcaj de rayos. Con dos carcaj de rayos, un carcaj de flechas.

■ Con una daga, un hacha y una pila de cuchillos de lanzamiento obtienes una pila de hachas de lanzamiento. No importa la clase de las dagas y de las hachas. Con un hacha y 2 dagas obtienes un hacha de lanzamiento.



HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

Para utilizar estos códigos debes ir primer al menú Video/Audio. Selecciona Advanced y en la parte derecha ve a Console. Para acceder a esta última durante el juego, pulsa el botón [\]. Una vez allí, introduce uno de los siguientes códigos:

god	Invulnerabilidad
give all	Acceder a todas las armas y objetos
health 100	Recuperar la energía
noclip	Atravesar paredes y objetos sólidos
notarget	Desactivar la IA enemiga
eventlist	Mostar los comandos dela consola



3D POWER TANK

Escribe AECHEATS durante el juego para activar los códigos. Si luego escribes AEFA, conseguirás todo el armamento con el máximo de munición y todos los extras. También puedes escribir AECLEV seguido del número de misión para acceder a ella (ver lista).

NÚMEROS DE MISIÓN

1ª: Pacífico Sur (Nº 11)
2ª: Rumanía (Nº 12)
3ª: Colorado (Nº 13)
4ª: Polonia (Nº 14)
5ª: Nepal (Nº 21)
6ª: Afganistán (Nº 22)
7ª: Siberia (Nº 23)
8ª: Selva colombiana (Nº 24)
9ª: Chile (Nº 25)
10ª: Los Ángeles (Nº 31)
11ª: Los Ángeles (Nº 32)
12ª: Cabo Cañaveral (Nº 33)
13ª: Fort Knox (Nº 34)
14ª: Desierto (Nº 35)
15ª: Lugar desconocido (Nº 41)
16ª: Realidad alternativa (Nº 42)
17ª: Gargantas del infierno (Nº 43)
18ª: Los efectos de la droga (Nº 44)
19ª: Cerca de la Máquina del tiempo (Nº 45)



Todo sobre el juego *on line*

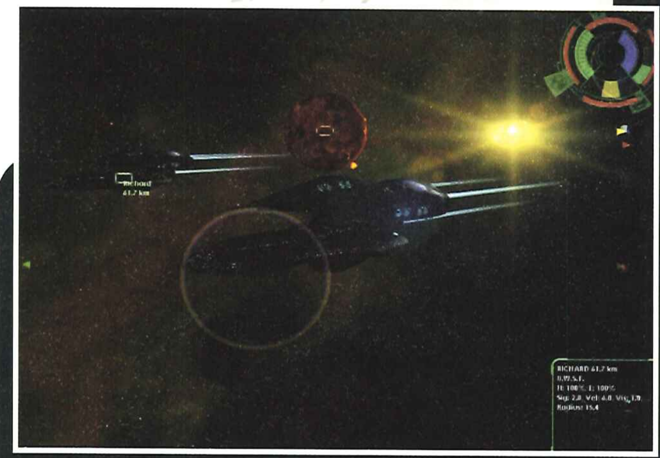
GUERRA EN GALAXIAS VIRTUALES

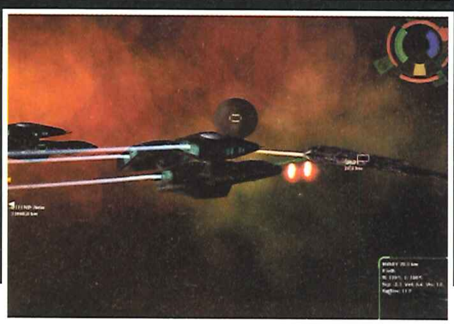
Battle Isle: Darkspace será el primer juego *on line* de Blue Byte

Blue Byte irrumpe en el ámbito de los juegos *on line* masivos con un título de acción y estrategia espacial. En *Battle Isle: Darkspace* lucharás contra cientos de ambiciosos comandantes de naves espaciales que aspiran a dominar la constelación virtual en que se desarrolla el juego.

Tras más dos años de desarrollo en los estudios de Palestar, *Battle Isle: Darkspace* verá la luz en la primavera de 2001. En el juego estarás al mando de una de las 18 naves espaciales pertenecientes a tres facciones diferentes. El universo de *Battle Isle* no es persistente, pero dará cabida a cientos de jugadores. Podrás actuar conjuntamente con otros capitanes de nave y luchar en batallas multitudinarias.

Esta mezcla de acción y estrategia, heredera de la serie *Battle Isle*, ofrecerá gráficos 3D en tiempo real, combate táctico entre naves y sonido espacial. Empezarás como un piloto novato y, a medida que vayas ganando puntos de prestigio en función del tipo de nave que tengas, accederás a otras naves más grandes. Tu objetivo será llegar a almirante para conseguir las mejores naves y poder dar órdenes a otros jugadores. Blue Byte proyecta incorporar un soporte de voz en el juego, por lo que podrás dirigir a tus aliados a grito pelado. Tras un periodo de lanzamiento durante el cual será posible jugar a *Battle Isle* de forma gratuita, Blue Byte implantará una cuota mensual de acceso a su zona de juego, el Blue Byte Game Channel. Las imágenes de *Battle Isle* que os ofrecemos invitan a pensar que la inversión tal vez valga la pena. Para obtener más información sobre el juego, visita http://209.198.154.16/darkspace-e.

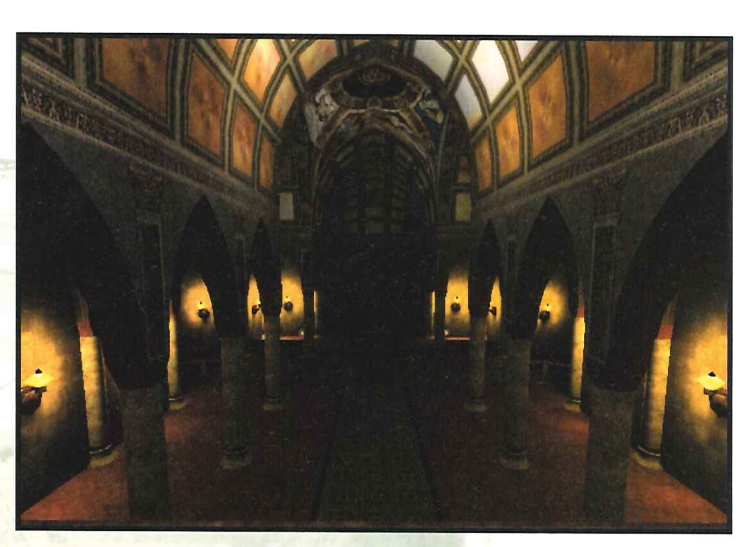




Blue Byte te pondrá en la piel de un comandante interestelar sobrado de ambición y falto de escrúpulos.

QUAKE ENTRE REJAS

Mod *Jailbreak v 1.0* para *Quake 3*



Vistosos escenarios, como casi siempre en *Quake*.

Los acérrimos seguidores de *Quake III Arena* disponen ya de la versión final, la V1.0, del *mod* titulado *Jailbreak*. Esta modificación, que ha pasado por diferentes betas, incluye 17 mapas nuevos, cámaras, un sistema de puntuación de clanes mejorado y hasta el código con el que se ha realizado.

El *mod* ofrece partidas en las que compiten dos equipos, el Azul y el Rojo. Cada uno de ellos tiene una cárcel en la que deberá encerrar a sus enemigos. Una vez estén todos entre rejas, se procederá a ejecutarlos. Los reos podrán escapar de la cárcel por sus propios medios o bien ayudados por sus compañeros de equipo. Esta modificación puede jugarse tanto *on line* como *off line* en Windows, Mac y Linux. Puedes encontrarlo en http://q3jb.teamreaction.com.



NUEVA ACTUALIZACIÓN DE COUNTER-STRIKE

El *mod* está arrasando en Estados Unidos





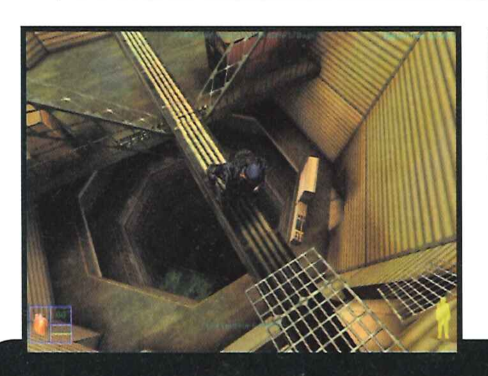
Venga a saltar por los aires. Esto es acción y lo demás son tonterías.

Counter Strike, el estupendo *mod* de *Half-Life*, cuenta con una nueva beta, la 7.1, que incluímos en el CD 1. Esta nueva beta corrige ciertos errores de la anterior, la 7.0, tanto para los servidores como para los jugadores, por lo que su descarga es imprescindible para poder seguir jugando a *Counter-Strike*. De todas formas, para poder instalarla (3,91 MB) deberás contar con la beta 7.0, de 68,9 MB.

La nueva versión ofrece una interfaz simplificada para la compra de armas y la selección del equipo con el que jugar, además de nuevos mapas, el ataque secundario con el cuchillo e incluso la posibilidad de conducir un jeep. *Counter-Strike* es un *mod* basado en equipos en el que uno de ellos representa a los terroristas y el otro al cuerpo de élite encargado de combatirlos. Cada uno de los bandos dispone de armas y equipamientos diferentes, así como de habilidades únicas. *Counter-Strike* es en estos momentos el título multijugador estrella entre los internautas norteamericanos. Por algo debe ser.

VERSIÓN V1.40 DE STRIKE FORCE

Más de 50.000 jugadores se rinden al *mod* de *UT*





¿Somos nosotros o *Strike Force* recuerda bastante a *Counter Strike*?

El equipo creador de *Strike Force* ha publicado en Internet (www.planetunreal.com) la nueva actualización de este *mod* de *Unreal Tournament*, que es realmente una conversión total multijugador del juego. La versión 1.40 ofrece nuevas armas basadas en modelos auténticos, *skins* que permiten acciones de camuflaje, daño real y numerosos cambios.

Más de 50.000 jugadores se han descargado ya el *mod*. Venga, ¿a qué estás esperando?

CONEXIÓN DIRECT@

Por S. Sánchez

Internet es una caja de Pandora que nadie está siendo capaz de mantener cerrada. El paraíso del anonimato se ha convertido en el espejo del ser humano del siglo XXI, un inmenso teatro virtual en el que cada uno saca lo mejor y lo peor de sí mismo.



No hace falta entrar en detalles escabrosos acerca de lo que se puede encontrar en la Red para comprender de qué estoy hablando. Basta con frecuentar las arenas virtuales para encontrarse con comportamientos muy poco elegantes, a veces casi delictivos.

Por ejemplo, ¿quién iba a decir que acabaría existiendo un mercadillo internauta de objetos o personajes de juegos de rol? Pues sí, y no sólo a nivel espontáneo: ya pueden encontrarse incluso en webs de subastas *on line*. Y eso no es todo: la última noticia es que un grupo de piratillas de baja estofa se ha estado dedicando a robar personajes a los jugadores de *Diablo II* que (grave error, muchachos) introdujeron la misma palabra en el *password* de acceso y en el nombre de su cuenta de Battle.net. Ya lo veis, parece que el juego sucio es cada vez más frecuente en Internet.

Pero dejemos la denuncia para otro momento. Esta columna no pretende ser más que una guía útil de navegación por aguas virtuales. Mes tras mes, os iré hablando de mis experiencias como internauta lúdico y os daré mi opinión sobre aspectos relacionados con la partida *on line*. Mi primer objetivo es animaros a que os conectéis y experimentéis por vosotros mismos la emoción de jugar con o contra un desconocido que (quién sabe) podría ser vuestro vecino, vuestro compañero de mesa. O tal vez yo mismo. Si aún no has jugado *on line*, la verdad es que no se me ocurre a qué estás esperando. Corre a hacerte con tu propia conexión directa. Nos vemos en LA RED.

¿España se cuelga de la Red?

Los jugadores españoles se asoman al ciberespacio

Durante muchos años, el españolito de a pie ha pensado que eso de la partida *on line* era el deporte nacional en los paraísos de la tarifa plana o el lujo de cuatro excéntricos. Pero eso está empezando a cambiar. **¿Estamos ante el principio de una era de conexiones masivas a los servidores de juego *on line?***

Por S. Sánchez

Los inicios de la partida en red se remontan a muchos años atrás. Ya en 1969 unos estudiantes universitarios tuvieron la genial idea de crear una conexión que les permitiese jugar con alumnos de otros centros educativos. El resultado fue el nacimiento de las famosas MUD (Multi-User Dungeon). Las MUD consistían básicamente en partidas de rol escrito en las que se recorría un espacio imaginario leyendo descripciones de los escenarios y situaciones a medida que se avanzaba. Gracias al Telnet instalado en algunas universidades españolas algunos tuvimos la oportunidad de jugar a los herederos de las MUD americanas. En su momento fue toda una experiencia, pero las aguas virtuales andan tan revueltas últimamente que, hoy por hoy, las viejas MUD casi parecen cosa de la prehistoria.

Por mucho que *Doom*, *Warcraft* y los primeros juegos de rol multijugador formen parte de nuestra memoria sentimental, lo cierto es que la partida en red sufrió un vuelco considerable con la irrupción de Internet. Los últimos años han sido testigos de la llegada de los grandes servidores, con sus equipos de mantenimiento en constante alerta de posibles fallos y sus correspondientes tarifas. Hasta hace muy poco, jugar a la mayoría de juegos exclusivamente *on line* suponía, además de pagar una cuota mensual, dejarse los ahorros de una vida en la factura telefónica.

Algo se ha avanzado últimamente, pero el jugador internauta español aún se enfrenta a dificultades difíciles de superar. El predominio norteamericano en la Red sigue siendo un problema, ya que a las horas en que más se conectan los jugadores del otro lado del charco el incremento del *lag* hace poco menos que imposible jugar a algunos juegos. El *lag* es el tiempo que tarda la información en llegar del ordenador de origen al de destino.

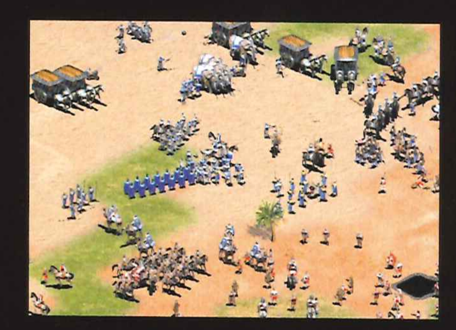
LA GRAN PARADOJA

Ninguno de los cinco juegos que reinan en Internet ha sido diseñado para ser jugado exclusivamente *on line*. ¿Será que la actual generación de jugadores echa todavía de menos la clásica modalidad de un solo jugador? La acción arrasa entre los internautas españoles, aunque también queda espacio para la estrategia y el rol.



DIABLO II

Tal vez esto no sea más que *Diablo 1.5*, pero el caso es que a Blizzard no le ha hecho falta trabajar en conceptos radicalmente nuevos para que el juego sea grandioso. Con un poco más de rol y acción diabólica se puede reinar en la Red y colapsar el servidor Battle.net en hora punta. Además, la extensión está al caer, así que le queda cuerda para rato.



AGE OF EMPIRES II

Command & Conquer abrió la veda y Microsoft descubrió a tiempo que en el género de la estrategia en tiempo real todavía no se había dicho la última palabra. *Age of Empires* fue un fenómeno de masas y su secuela no se está quedando corta. La única duda es cuánto partido va a ser capaz de sacarle Microsoft a su gallina de los huevos de oro.



La calma que precede a la tempestad: hay que reunir el mejor equipo antes de entrar en combate.

Que el *lag* sea excesivo es algo sencillamente molesto cuando estamos conectados a un chat, pero resulta mucho más grave durante una partida *on line* de *Quake*, en la que la velocidad de respuesta es fundamental. Por eso es recomendable intentar jugar cuando América duerme, es decir, entre las últimas horas de la mañana y las primeras de la tarde.

Por desgracia, en España existe un segundo obstáculo de igual o mayor importancia que la saturación de la Red. Se trata de la infraestructura de comunicaciones. Cuando parecía que todo iba a solucionarse con la llegada de la ADSL, resulta que esta tecnología no acaba de cubrir las expectativas suscitadas, con lo que la opción más fiable es, hoy por hoy, utilizar las líneas digitales aprovechando las tarifas planas que ofrecen determinadas compañías.

Pese a todos los inconvenientes, la comunidad de jugadores *on line* no deja de crecer en España. En los últimos meses, el número de conexiones se ha incrementado en progresión casi geométrica, con lo que podemos estar a las puertas de la definitiva popularización de esta forma de ocio.

¿A qué juegan los españoles?

La España que juega *on line* no tiene gustos muy diferentes a los del resto de la comunidad internauta. Juegos como *Quake III Arena*, *Half-Life* y *Age of Empires II* son, con diferencia, los más populares tanto en servi-



dores españoles como extranjeros.

Aunque casi todos los juegos para PC editados en los últimos meses incluyen alguna opción multijugador en red, lo cierto es que no todos los géneros son igual de apropiados para jugarlos en grupo. Entre los que mejor funcionan en Internet, encontramos, por supuesto los juego de rol exclusivamente *on line,* que son los pioneros y, junto a los antiguos simuladores de vuelo como *Air Warrior*, los precursores de lo que aún está por venir.

Ultima Online es el máximo exponente del juego de rol pensado por y para Internet. De hecho, casi todos los juegos de estas características que se desarrollan en la actualidad intentan hasta cierto punto seguir su fórmula. En el juego de Origin, los personajes tienen sus características específicas y hasta sus propias mascotas. La fiebre *Ultima* ha llegado a extremos curiosos, ya que recientemente se han organizado en la Red subastas de personajes, viviendas y objetos del juego. Ni que decir tiene que la comunidad que se ha creado en torno a este juego es una de las más fieles.

Los principales competidores de *Ultima Online* en lo que a rol se refiere son *EverQuest* y *Asheron's Call*. Este último, caracterizado por su sistema de combate interactivo, tuvo un cierto éxito en sus inicios, pero Microsoft no ha conseguido crear un núcleo duro de jugadores absolutamente fieles, por lo que parece

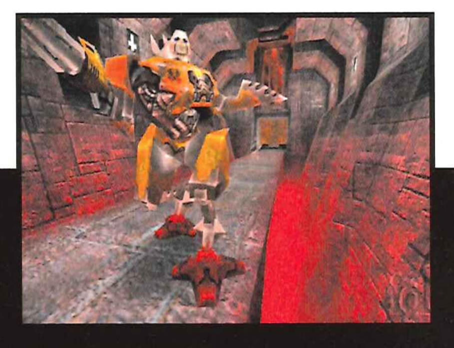
HALF-LIFE

Aunque parezca mentira, no todo estaba inventado en el mundo de los *shooter*, y *Half-Life* se encargó de demostrarlo. Pero lo que pocos esperaban era que la modalidad multijugador de este juego de Sierra hiciese que la hegemonía de *Quake* se tambaleara. Su modificación *Counter Strike* es lo más jugado por los españoles que se conectan a la Red.



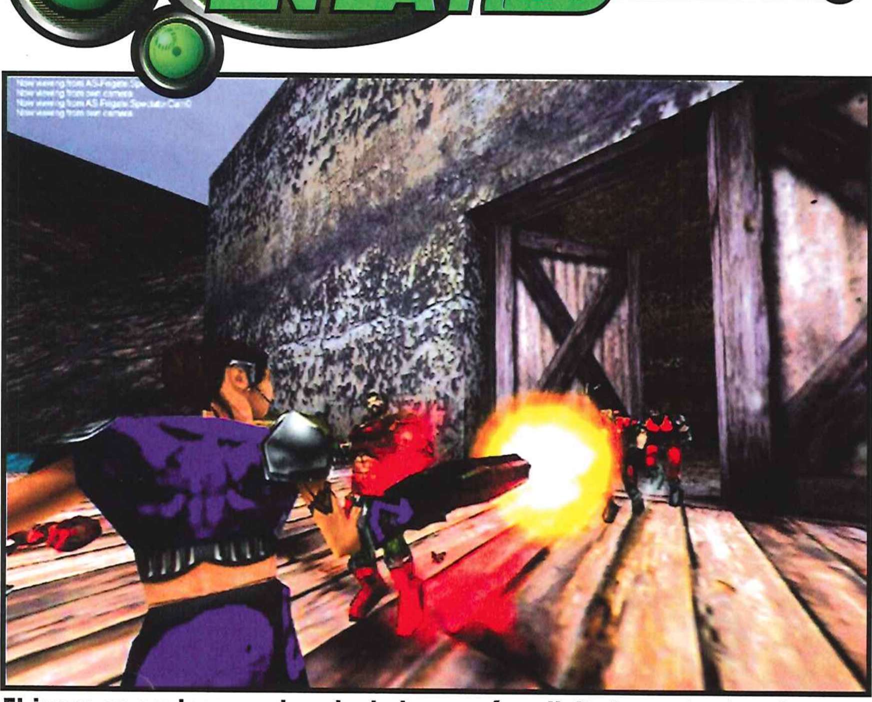
UNREAL TOURNAMENT

Este juego nació para reinar, pero algo se torció en la ruta hacia el cielo. Entre *Quake III* y *Half-Life* se han comido una buena parte de su ración de pastel. Aun así, los jugadores de *Unreal Tournament* son muchos y muy militantes y las sucesivas modificaciones (en especial *Strike Force*) están dándole algo más de aire a este soberbio título.



QUAKE III ARENA

Pertenece a la saga más influyente de la historia y ahora comparte su reinado con otros juegos de similares características. Tras el relativo fracaso de *Quake II*, parece que id Software ha conseguido recuperar el terreno perdido con esta tercera entrega, en la que vuelve a ser una gozada ver a un buen jugador de *Quake* en acción.



El juego en equipos es el modo de juego más solicitado por los jugadores de *Unreal Tournament*.



La recortada conserva todo su pérfido atractivo a pesar de los años transcurridos.

casi a punto de caer en el olvido. *EverQuest*, en cambio, sí ha conseguido hacerse un hueco en territorio virtual. De hecho, acaba de igualar la cifra de 150.000 clientes en activo que tiene *Ultima Online*, un gran éxito para un título que sólo lleva dos años en el mercado. Aun así, su implantación entre los españoles es todavía escasa y *Asheron's Call* ni siquiera se distribuyó en nuestro país por los canales habituales.

Mención aparte merece *Diablo II*, un juego que no es exclusivamente *on line* pero que con sus servidores en *Battle.Net* se ha convertido en todo un fenómeno a nivel mundial. Los jugadores españoles suelen conectarse al servidor europeo y llevan meses sufriendo problemas técnicos y un *lag* a veces intolerable. Pese a esto, el juego se ha consolidado plenamente y los clanes (o grupos de jugadores que juegan juntos de forma habitual) empiezan a proliferar en nuestro país.

2001 puede ser el año decisivo para que la revolución *on line* llegue a España

A pesar de que el rol *on line* es la opción predilecta de muchos puristas, otro género lleva varios años ganándole terreno gracias a la llegada de los grandes portales de juego en red. Se trata de los *shooter*, género abanderado por el legendario *Quake* y que incluye títulos tan populares en Internet como *Half-Life* o *Unreal Tournament*. La competencia feroz entre *Quake* y *Half-Life* (*Unreal Tournament*, pese a su variado arsenal y sus atractivos mapas, no ha llegado al nivel de éxito de sus rivales) hace que los mismos jugadores aprovechen foros y chats para insultarse y hasta intercambiar amenazas como si fuesen hinchas de equipos de fútbol rivales.

En los últimos meses, *Half-Life* se ha convertido en el título más jugado en Internet, desbancando a *Quake 3 Arena* gracias a sus sorprendentes gráficos, mayor realismo y unos servidores muy eficaces. Curiosamente, *Quake 3* es un juego creado con la mente puesta en la partida *on line* (la partida individual es apenas un modo de entrenamiento) y alcanza una velocidad asombrosa, incluso excesiva para muchos jugadores, que han preferido sumarse a *Unreal Tournament* y *Half-Life* en busca de una experiencia intensa pero algo más tranquila.

En España no acaban de cuajar del todo los juegos de acción estratégica, más lentos y cerebrales que los *shooter*. Pero es precisa-

LIFTING PARA LOS GRANDES



Ahora que el rol vuelve a parecer un género con espléndido futuro, los títulos que han dominado Internet casi desde sus orígenes están siendo remozados para atraer a nuevas generaciones de jugadores. *Ultima Online 2*, por ejemplo, no será una simple puesta al día del título que ha creado el mundo paralelo de Britannia. Un revolucionario motor gráfico en 3D, un sistema de combates más espectacular y la inclusión de dos nuevas razas, los felinos Meer y los tecnócratas Juka, son las grandes bazas con las que Origin pretende inyectarle nueva vitalidad a su clásico del rol virtual.

Tal vez el ejemplo de *EverQuest*, un juego en continuo proceso de actualización, ha sido lo que ha acabado de decidir a Origin a dar un gran salto técnico con la secuela de *Ultima Online*. Verant ya ha anunciado que *EverQuest: The Scars of Velious*, segunda ampliación de *Everquest*, está en avanzado proceso de desarrollo. En esta nueva entrega podremos visitar un continente helado situado al sur de Antonica y elegir nuevos personajes, como gigantes de escarcha, dragones de hielo u orcos de nieve.




La eficacia es la regla de oro de los comandos de élite.


Los objetos en *Ultima Online* ya no sólo se pagan con dinero virtual. Ahora incluso se subastan.

mente el género que empieza a arrasar en Estados Unidos. *Rainbow Six*, el juego de comandos de élite desarrollado por Red Storm, está creando un sólido culto a su alrededor. Su principal inconveniente es que el modo multijugador admite un número bastante limitado de jugadores, pero eso no impide que en portales como la *zone.com* de Microsoft haya continuamente una gran cantidad de partidas abiertas.

Y, por supuesto, los españoles también juegan a *Age of Empires* y *Age of Empires II*, el juego de estrategia que mejor funciona en la Red. La comunidad de seguidores de esta serie es una de las más activas y lleva años compartiendo tácticas y creando páginas web repletas de información.

La era de los grandes portales

Todos los jugadores de PC sienten en algún momento la necesidad de buscar otras personas con los que compartir sus juegos preferidos. La diferencia entre jugar contra la IA de una máquina y hacerlo contra la imprevisible mente de un ser humano suele notarse desde el primer momento en que iniciamos una partida multijugador. Y no todo es enfrentamiento y competición, ya que los buenos internautas valoran especialmente la posibilidad de cooperar con otros jugadores para conseguir objetivos determinados. En los juegos de rol siempre es de agradecer un compañero de aventuras con el que recorrer el duro camino que conduce al conocimiento y la experiencia. Incluso una partida de estrategia en tiempo real cobra otra dimensión cuando te nemos un aliado que bien puede ofrecernos su apoyo o necesitar de nuestra ayuda en ciertos momentos del juego.

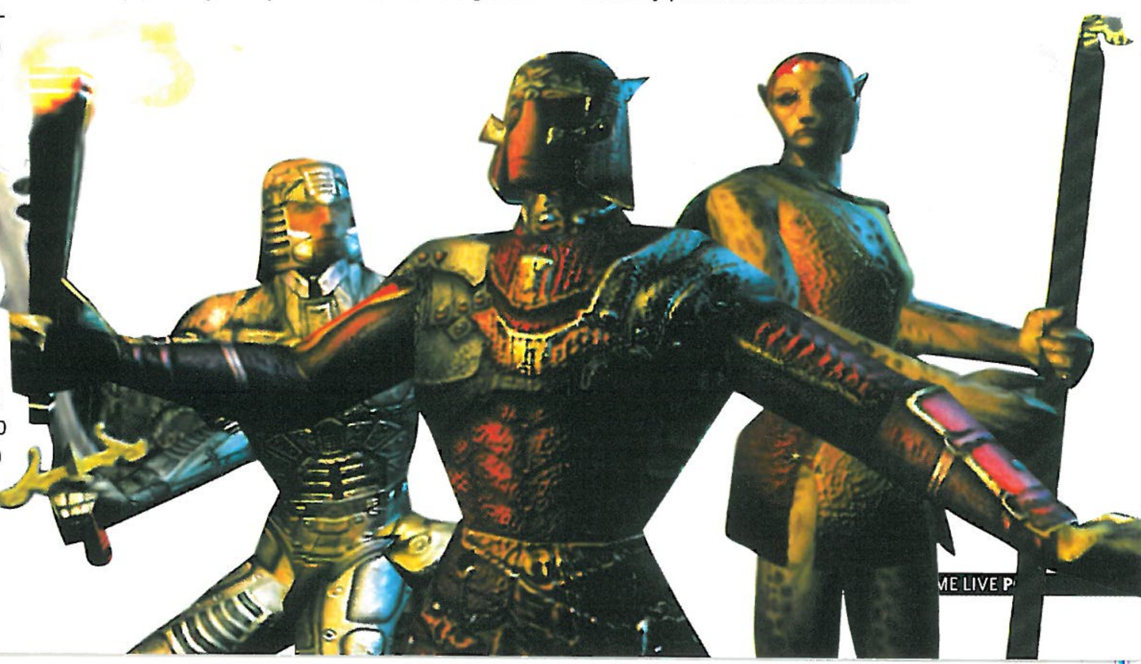
Hasta hace muy poco, encontrar gente con la que jugar era más bien problemático, ya que exigía visitas periódicas a los chats dedicados a juegos. Por suerte, ahora existen los grandes portales que comunican a los jugadores entre sí y sirven de sede para almacenar partidas. La mayoría de ellos son gratuitos, basta con instalar el programa de acceso y ya puedes beneficiarte de una gran variedad de servicios.

Zone.com (www.zone.com) o *Mplayer* (www.mplayer.com) son clásicos puntos de referencia para jugadores de todos los géneros. Estos grandes servidores tienen salas dedicadas a los diferentes tipos de juego y organizan campeonatos con sus correspondientes clasificaciones para incentivar la competitividad entre los jugadores.

Otros grandes servidores de entre los muchos que puedes encontrar en Internet son *Won* (www.won.net) y *Battle.net* (www.battle.net). El primero es especialmente completo e incluye consejos, actualizaciones y todo tipo de extras para los juegos a los que da acceso. *Battle.net* es el servidor de Blizzard, una compañía muy bien posicionada en la Red gracias a la alta jugabilidad en Internet de títulos como *Warcraft*, *Starcraf* o los dos *Diablo*.

Desde hace unos meses, España se ha incorporado al *boom* de los grandes portales. Uno de los primeros servidores masivos creados en nuestro país fue MSN Confederación (www.msnconfederacion.com), cuya principal ventaja es que tiene el apoyo de Microsoft pero que tiene un acceso limitado para aquellos que se conectan vía Internet, ya que los propietarios reservan plazas para los jugadores de sus salas de juegos en red. Terra (www.terra.es/juegos) es otra compañía que ha apostado fuerte por colgar de la Red un servidor de juegos "latino". Su portal se basa en una interfaz muy original y un amplio surtido de juegos. El problema es que para acceder a este paraíso virtual es imprescindible ser usuario registrado de Terra. Pero la cosa no acaba ahí. El aumento de jugadores españoles en la Red va a permitir la creación en los próximos meses de otros servidores destinados específicamente a ellos, como Hastajuego (www.hastajuego.com).

La revolución *on line*, tantas veces anunciada y tantas aplazada, parece estar definitivamente en marcha en nuestro país. El terremoto internauta sigue teniendo sus epicentros en Estados Unidos, Japón y Gran Bretaña, pero parece que poco a poco va acercándose a nuestras playas. 2001 puede ser el año decisivo, así que será mejor que no te separes de tu módem y permanezcas a la escucha.





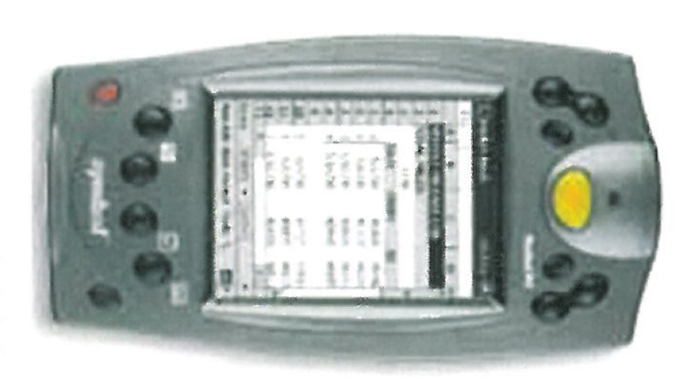


EN EL BOLSILLO

Microsoft presenta en España el Pocket PC

Microsoft presentó el pasado 3 de octubre en Madrid el Pocket PC, un ordenador portátil de tamaño reducido –cabe en la palma de la mano– y repleto de aplicaciones multimedia. Como siempre que lanza un nuevo producto, Microsoft espera extender su liderazgo a otro campo del mercado de productos tecnológicos. En este caso, el objetivo es el mercado de los ordenadores de bolsillo, hasta ahora en manos de Palm Inc.

Los nuevos Pocket PC incorporan, entre otros programas, un potente procesador de texto y aplicaciones de correo electrónico. Disponen de una pantalla en color, 16 MB de memoria RAM -el doble de la ofrecida por Palm Pilot-, un procesador de 32 bits, sonido estéreo y Windows Media Player, el reproducción multimedia de Microsoft. Se podrá escuchar música en formato MP3 y hasta convertir los temas de un CD a este formato. Además, tiene instalado un sistema llamado ClearType que renderiza las palabras en pantalla como si de una página impresa se tratara, todo un guiño para la difusión del libro electrónico. Muy pronto contará también con juegos. La distribuidora española de los Casio Pocket PC, Flamagas SA, comercializará tres modelos a partir de octubre: Cassiopeia EM-505, IT-70/700 y EG-80/EG-800.



JUEGOS CON SONIDO DE CINE

Creative lanza las tarjetas Sound Blaster Live! 5.1



Creative Technology ha lanzado en Estados Unidos su nueva línea de tarjetas Sound Blaster Live! 5.1, compuesta por tres modelos diferentes. Las nuevas tarjetas, que llegarán a Europa próximamente, dotarán al PC de un sonido Dolby Digital 5.1 similar al de las salas de cine y contarán con hasta seis canales distintos de distribución alrededor del usuario.

Las tarjetas vendrán acompañadas del Live! Drive IR, un dispositivo que permite la conexión simultánea de aparatos analógicos y digitales, como MiniDisc, instrumentos MIDI, micrófonos y otros. La conexión se realiza en la parte frontal del PC para mayor comodidad del usuario. En Estados Unidos, la Sound Blaster Live! X-Gamer 5.1 puede utilizarse con cuatro juegos completos que han adoptado las instrucciones EAX de Creative: *MDK2*, *Deus Ex*, *Unreal Tournament* y *Thief II: The Metal Age*.

VERSIÓN 1.17 DE GLSETUP

Corrige los fallos con las tarjetas Voodoo3

Ha aparecido la versión v1.17 de GLSetup, destinada a corregir el fallo que se producía en el funcionamiento de las tarjetas Voodoo3. Aunque se trata de una beta, la nueva versión es completamente fiable.

Esta utilidad se encarga de actualizar los drivers de la tarjeta aceleradora 3D que tengas instalada en tu ordenador, sin que tengas que hacerlo manualmente. GLSetup es un software gratuito y soporta la mayoría de las aceleradoras del mercado. Necesitas estar conectado a Internet cuando ejecutes esta utilidad, para que pueda descargar los controladores y actualizar tu sistema.

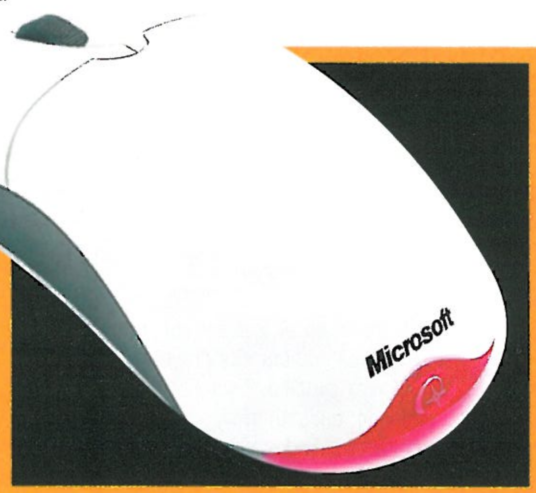


LO ÚLTIMO EN RATONES ÓPTICOS

El Wheel Mouse Optical de Microsoft ya está a la venta

El Wheel Mouse Optical es un ratón que integra la tecnología óptica digital más avanzada a un precio más que razonable. Al igual que los demás productos de la familia óptica de Microsoft, el nuevo ratón se basa en la tecnología Intellieye. Gracias a ésta, el sensor óptico del Wheel Mouse Optical escanea la superficie con mayor rapidez que cualquier otro ratón de características similares.

El Wheel Mouse Optical es un ratón sin bola ni partes móviles, cuyo sensor óptico registra con precisión milimétrica el mínimo movimiento. Además, incluye la rueda IntelliMouse, que permite el *scrolling* y *zooming* en la Red. Su diseño es ergonómico y puede ser utilizado tanto por zurdos como por diestros. Funciona con Windows y Mac OS 8.51 y es compatible con el puerto PS2, USB. Puedes encontrar el Wheel Mouse Optical a un precio de 5.500 pesetas.

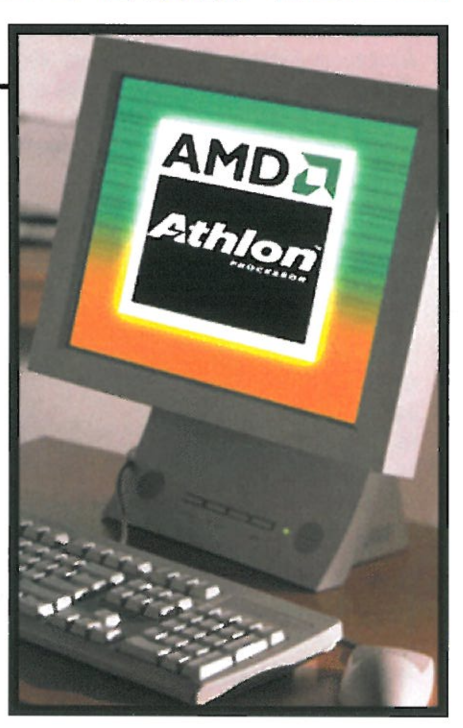


AMD E INTEL, CUESTIÓN DE RAPIDEZ

Athlon y Duron se adelantan al Pentium



Los nuevos Athlon a 1,2Ghz y Duron a 800Mhz estarán disponibles en nuestro país el próximo mes. De este modo, AMD puede convertirse estas Navidades en el líder de los microprocesadores rápidos, ya que el esperado Pentium 4 sigue teniendo problemas con su chipset y todo indica que no aparecerá antes de fin de año. Intel distribuyó en junio a diversos fabricantes las primeras placas de prueba, las Garibaldi, pero Dell ha hecho público que todavía hay defectos por corregir, por lo que AMD va a sacar al mercado su producto bastante antes que la competencia directa.



BAZAR DIGITAL



GUILLEMOT MAXI SOUND MUSE

El mejor sonido ya a tu alcance. La Maxi Sound Muse de Guillemot es una tarjeta PCI de cuatro canales compatible con los estándares EAX 1.0, A3D 1.0 y Microsoft Direct Sound 3D. Como software incluye Media Station, Kool Karaoke y GameLoft.

Precio: 8.000 ptas.

KIT ZIP USB 100 MB IOMEGA



Almacena sin fin con este fantástico kit de Iomega que te ofrece más de 100 MB para más de cinco horas de audio en MP3, miles de imágenes y megas y megas de copias de seguridad. El espacio ya no volverá a ser un problema.

Precio: 24.900 ptas.

VENTILADOR BAHÍA 5

¡Evita que se le recalienten los sesos de tu máquina! Si quieres que tu disco duro esté más fresco que una rosa, puedes utilizar estos tres pequeños ventiladores (tipo procesador socket 7).

Precio: 3.500 ptas.

BOEDER TOP RACING WHEEL

El Top Racing Wheel es un volante de aspecto muy deportivo y que te mantendrá totalmente agarrado al asfalto hasta en las curvas más cerradas de tu simulador de carreras, ya que se fija a la mesa con unos tornillos de sujeción muy buenos. Tiene cambio de marchas y cuatro botones programables y se completa con pedales de acelerador y freno.



Precio: 8.995 ptas.

La línea de periféricos de otoño del 2000

EL TRAJE NUEVO DEL EMPERADOR

6

Dicen que aunque el joystick se vista de seda, joystick se queda. Pero ni te imaginas lo que da de sí la pasarela de periféricos (volantes, controladores...) de la temporada primavera-invierno. **Pasen y vean: llegó la hora del diseño.**



Ya están aquí. Como cada año, los fabricantes de periféricos para juegos eligen el mes de octubre para lanzar una nueva gama. Y es que la Navidad está a la vuelta de la esquina. Tras el *force feedback*, la cruceta direccional y la multiplicación de botones, los ingenieros ya no saben por dónde tirar. Así que las compañías editoras se dedican a sacar variantes de su gama centrándose en la calidad del producto y, sobre todo, cuidando mucho el diseño. Ésta es la consigna para los mandos de este otoño: el look es lo que marca la diferencia. Se impone el estilo *Star Trek*: un abandono de las formas redondeadas en beneficio de los ángulos y la aparición de materiales nuevos. En cuanto a las tradiciones, Microsoft sigue fiel a su clasicismo algo pijo, mientras que Thrustmaster/Guillemot se centra en el diseño metalizado.

Para qué engañarnos, ¡hasta a nosotros nos influye la imagen a la hora de comprar! Aunque tengas delante el mejor mando del mundo, si su look no te gusta, difícilmente lo comprarás. La calidad está casi siempre garantizada y la competencia obliga a que los precios sean más ajustados (algo que, por cierto, agradecemos). La tendencia de este año viene marcada por la generalización del USB y del auténtico *plug&play*. En conjunto, ya puedes olvidarte de introducir parámetros o efectuar ajustes engorrosos. Metes el CD, enchufas y ¡a jugar!



Logitech
Wingman Force 3D
14.000 ptas

JOYSTICKS FORCE FEEDBACK

Microsoft Force Feedback 2

Microsoft introdujo el joystick con *force feedback* y ahora nos presenta su último modelo. Es mucho más pequeño que su predecesor y ha perdido la turbina de refrigeración, algo que agradecen nuestros oídos. La instalación es fácil: enchufas la conexión USB, instalas el controlador, y listos, a no ser que ya tengas la versión anterior del programa. Si es así, podrías tener problemas, por lo que es mejor desinstalarla antes. Los botones están bien ubicados y reducen al máximo el desplazamiento de la palanca. También dispone de una palanca de aceleración bien diseñada, aunque algo suave, así como de un timón que funciona mediante la rotación del mango. Pero resulta muy irritante que el mango no tenga retorno al centro cuando éste no está activado en un juego. Los efectos de fuerza son lo bastante potentes y, sobre todo, quedan perfectamente reproducidos.

Podrás percibir hasta la sensación más suave. En definitiva, si has caído en la tentación y decides comprarte un joystick con *force feedback*, opta por el modelo de Microsoft. Es caro, pero merece la pena.

Microsoft
Sidewinder Force Feedback 2
20.000 ptas

8,5

Wingman Force 3D

Logitech ofrece un nuevo modelo con *force feedback*: el Force 3D de inicio de gama, que se vende al agresivo precio de 14.000 pesetas. De entrada, lo que destaca en este modelo es que ocupa poco espacio y pesa poquísimo. Recupera el aspecto del Extreme 3D, su primo sin *force feedback*, aunque es un poco más voluminoso. En cuanto al diseño, sigue triunfando el estilo *Star Trek*. El mango es perfecto para los diestros: encaja con naturalidad en la mano y no cansa. Hay cinco botones que se controlan con el pulgar, incluida la cruceta direccional, y todos se manejan de forma muy intuitiva. Lo mismo puede decirse del mando acelerador, cuyo recorrido es suficientemente largo y firme. Por último, el timón del mango también es perfecto. La instalación es un sistema USB con *plug&play*. Sin embargo, hay que calibrar. Pero lo peor de todo son los efectos del *force feedback*, que no son lo bastante potentes y sutiles. El jugador no nota nada y, cuando percibe alguna vibración, la sensación es poco consistente.

JOYSTICKS DE GAMA ALTA



Microsoft
Sidewinder Precision 2
10.000 ptas

Microsoft Sidewinder Precision 2

Este mando, que sustituye al Precision Pro, elimina un defecto importante: ¡el precio! Aunque sigue siendo el más caro de la colección (10.000 pesetas), por lo menos ahora es asequible. La forma es algo más redondeada y, en general, su look desprende un sano clasicismo. Está claro que este producto está dirigido a un público adulto. La instalación se lleva a cabo en un abrir y cerrar de ojos: se enchufa la conexión USB, se carga el driver y ¡listos! Pero no todo son alegrías. Si tienes mandos de generaciones diferentes, las versiones 3 y 4 del programa que lo acompaña deben combinarse entre sí. No sólo es un engorro, sino que además, esta coexistencia puede acabar colgando el sistema. La adaptación al joystick sigue siendo, no obstante, genial. El revestimiento es agradable, el mecanismo es un ejemplo de robustez y la ergonomía es excelente (siempre que no seas zurdo, claro). Los botones 2, 3 y 4, al igual que la cruceta direccional, están colocados de manera que el desplazamiento del pulgar se reduzca al mínimo. El recorrido de la palanca sigue siendo muy preciso y la finura del conjunto es excepcional. Ahora el manejo es más agradable, aunque sigue siendo demasiado suave. En resumen, Microsoft ofrece un producto casi perfecto. De todos modos, en comparación con el Pro, que ya era excelente, la evolución no es tan grande. Pero teniendo en cuenta que este modelo es más barato, su ascenso al podio está más que asegurado.

Thrustmaster Fox 2 Pro

Este modelo de Guillemot es atractivo y a la vez horterilla. Moderno por la mezcla de curvas y ángulos y un poco carroza, estilo años 70, por el color y el revestimiento. La construcción destila seriedad y la instalación no supone ningún problema. Thrustmaster introduce un controlador unificado para todos los productos USB, lo que está muy bien y alienta la fidelidad. El programa Thrustmapper en que se basa es sencillo pero, si quieres, puedes acceder a funciones avanzadas, como la asignación de tareas a los botones o la configuración del recorrido de la palanca. Este último es bueno y además ¡es posible regular la dureza mediante un botón! En definitiva, estamos ante un producto con un look especial, de buena factura, bien acabado y, en conjunto, agradable de usar.



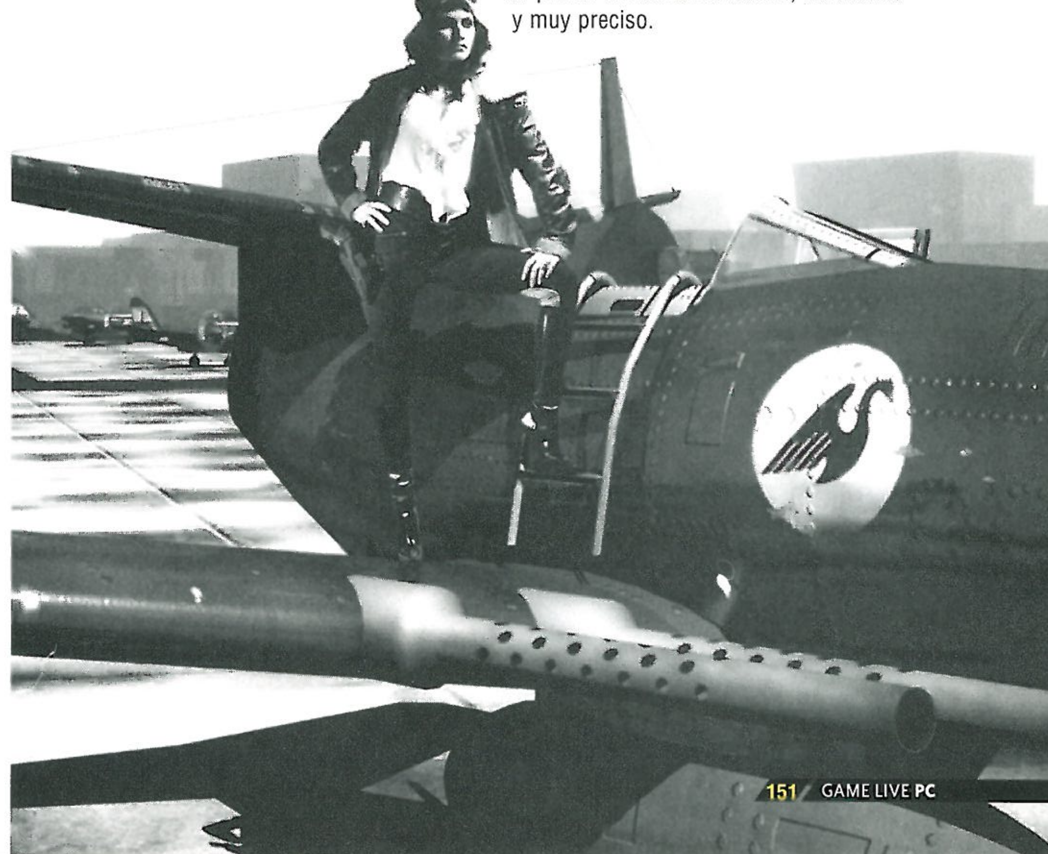
Saitek
Cyborg 3D Gold
10.000 ptas

8

Thrustmaster
Fox Pro 2
9.000 ptas

Saïtek Cyborg 3D Gold

El estilo de este modelo es espectacular, con unas formas que combinan la pureza y las protuberancias. En este joystick todo se puede configurar. Si eres zurdo puedes desplazar la almohadilla al otro lado y bajarla si tienes la mano más bien grande. También puedes ajustar el ángulo de los botones de disparo según cómo sea tu mano, e incluso cambiar de lado la palanca de gases. Se adapta muy bien a la mano, aunque no es tan natural comparado con los modelos de la competencia. El recorrido de la palanca es perfecto y bastante firme. Sin embargo, el gatillo de disparo es demasiado sensible y el botón 3 resulta difícilmente accesible. La instalación es sencilla, gracias a los nuevos controladores y al USB. En cambio, sigue siendo necesario calibrar, y el programa de configuración no es particularmente fácil de usar. En resumen, estamos ante un producto que ofrece múltiples ventajas por un precio modesto: Es bonito, modulable y muy preciso.



Thrustmaster
Fox 2
5.000 ptas

8,5

JOYSTICKS DE GAMA BAJA

Microsoft Sidewinder

Este mando nos ha robado el corazón. Y eso que el aspecto de este volante es francamente austero. La posición de la mano es perfecta (si no eres zurdo), los botones encajan bien en tu mano y el recorrido es suave y preciso. Incluso el acelerador es perfecto, con un recorrido largo y firme, mejor que en el Precision 2. Los ocho botones son suficientes para cualquier situación y la instalación es sencillísima. No hay controladores ni ajustes. Enchufas la conexión USB y ya está. Por 4.900 pesetas, tienes un joystick barato, pero con un acabado y una clase superiores.



Thrustmaster Fox 2

Recupera el aspecto y las características de su hermano mayor, el Pro, exceptuando el timón, los botones y la cruceta direccional. En conjunto, la ergonomía es excelente y, aunque el joystick sigue teniendo los mismos defectos en cuanto a los botones y el ridículo lanzamisiles, dentro de esta categoría no es nada grave. Es más, este joystick impresiona e inspira seriedad. Sin embargo, para instalarlo tendrás que limitarte a un puerto para juegos y un sistema de ajuste anticuado, sin controlador específico. Es preciso y muy eficaz a la hora de jugar.

VOLANTES

PC TopDrive GT+

Este volante de Logic3 sigue el estilo de los F1: austero, pero funcional. Consta de 4 botones de disparo en los radios del volante, dos botones más en forma de triángulo que simulan los pedales del acelerador y el freno, e incluye una novedad: el botón de la función "autogás". Con esta función, podemos dejar libres las manos y/o los pies del pedal de aceleración durante el juego. Nuestro vehículo acelerará automáticamente hasta la máxima velocidad y seguirá así hasta que toquemos el botón o el pedal del freno. Los pedales son de lo mejorcito que han probado nuestros pies, con una separación justa entre dos pedales y un recorrido lo suficientemente largo para no quedarte a medias cuando pisas gas. En cuanto al cambio de marchas, tiene dos opciones. Una es en forma de palanca situada al lado del volante y otra son los dos pulsadores en la parte frontal del volante, aunque esta última puede desanimar a más de un maniaco de la F1 acostumbrado a las palancas detrás del volante. Este modelo no dispone de *force feedback*, aunque, por las 10.000 pesetas que cuesta, tampoco se puede pedir más.

6

Logic 3
PC TopDrive GT+
10.000 ptas



PADS

Logitech Wingman Rumblepad

Sus formas angulosas y su color discreto lo convierten en un objeto bastante austero. Además, la ergonomía deja mucho que desear. Aunque se adapta bien a la mano, para manipular los botones se requieren unos pulgares ágiles. En la práctica, el pulsador que hace las veces de acelerador es difícil de utilizar. La cruceta direccional no está mal, pero cuesta distinguir con claridad las ocho posiciones. La instalación no plantea ningún problema: controlador, toma USB y ya está. Estos joysticks se autocalibran. Con un botón puedes activar el *force feedback* y con otro puedes ir de la emulación del joystick 1 a la cruceta direccional y viceversa. Este modelo funciona bien, pero los minijoysticks carecen de precisión. Las vibraciones se notan perfectamente, pero son poco variadas. Aparte de esto, es un periférico divertidísimo con juegos como *Midtown Madness*. O sea, que estamos ante un *pad* supercompleto, bien diseñado en general, pero que tiene algunos problemas de ergonomía. No obstante, su precio no es nada exagerado teniendo en cuenta lo que ofrece.

7,5

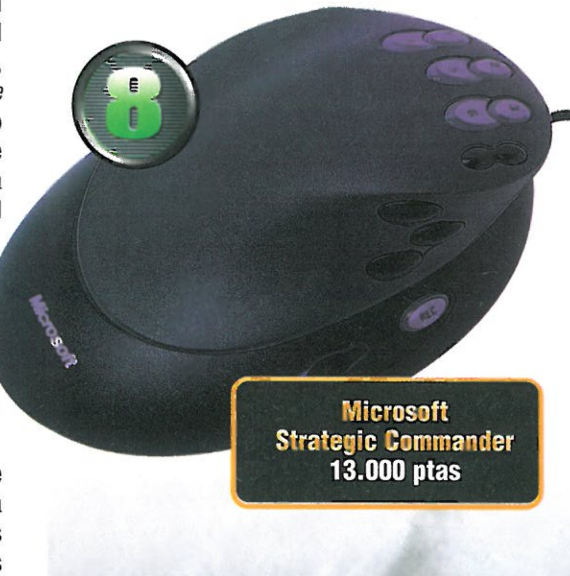
Logitech WingMan Rumblepad
7.500 ptas

Thrustmaster Dual Power Gamepad

¡Esto sí que es clase! El Dual Power es el Mercedes Benz de los *pads*. Aparte de su look elegante, la ergonomía es un modelo de perfección. Los botones, los joysticks y la cruceta direccional encajan perfectamente bajo los dedos. Hay que destacar su ingenioso sistema de doble platillo. La instalación es automática, USB y sin calibrado. Incluso cuenta con un botón especial para pasar los joysticks del sistema analógico al digital. El recorrido, sin embargo, resulta algo blando. El *force feedback* es mucho mejor que el del modelo de Logitech. La variedad es mayor y se perciben muchos efectos distintos. La flexibilidad del programa de gestión del *pad*, la Thrustmapper, es notable. En resumen, el Dual Power es un objeto de ensueño y, además, se vende a un precio asequible. ¿Te vas a quedar sin él?

Strategic Commander

La última incorporación de Microsoft está pensada para hacer la vida de los estrategas consumados más fácil. A partir de ahora, mano derecha y mano izquierda colaborarán en un mismo objetivo: ¡aplastar al adversario! Siempre que seas diestro, claro está. Con el Strategic Commander se trata de eliminar el recurso a los atajos del teclado utilizando un mando equipado con teclas programables (hasta 72 mandatos). Además, con la parte superior móvil fijada a la base, uno puede desplazarse con rapidez por el mapa, sin perder esos segundos tan valiosos, sobre todo en los juegos de estrategia. Microsoft ofrece 30 configuraciones ya establecidas para diversos juegos, como *Age of Empires*, *Command & Conquer Tiberian Sun*, *Close Combat 3* o *Starcraft*, entre otros. Aunque necesitas un periodo de adaptación antes de llegar a dominarlo, si eres un jugador profesional la adquisición de este modelo te resultará rentable a corto plazo. Pero lo cierto es que a 13.000 pesetas, tu bolsillo se resentirá un poco.



8

Microsoft Strategic Commander
13.000 ptas





9

Thrustmaster Dual Power Gamepad
9.000 ptas



Calidad, pero a qué precio

TARJETAS 3D GeForce 2

8

Tarjetas basadas en GeForce 2 GTS 64 MB

Constructores: Hercules, Elsa, Abit
Carac. tecnicas: 1 GPU NVIDIA GeForce 2 GTS a 200 MHz, 64 MB de DD-RAM a 166 MHz

80.000 ptas

NVIDIA ha ampliado la gama de procesadores GeForce 2. A la versión MX hay que sumarle ahora la Ultra, más potente pero también mucho más cara. **¿Hace falta esta nueva generación de tarjetas para jugar con los títulos actuales o será tal vez que la tecnología quiere tomarnos el pelo?**

El GeForce 2 MX ha sido el chip con el que NVIDIA ha sustituido todas las tarjetas GeForce 256 de primera generación. El objetivo de NVIDIA era elevar el nivel de toda su gama de procesadores y dejarlo a la altura del GeForce 2, pero lo cierto es que las generaciones de tarjetas 3D se van sucediendo sin grandes diferencias. La última en llegar, la cuarta, aporta algunas tecnologías nuevas, pero la gran novedad está sobre todo en su alto precio. Por ejemplo, la reciente GeForce 2 Ultra se vende actualmente a más de 100.000 pesetas y todo indica que la carrera alcista no va a acabar aquí. Pocos jugadores van a poderse permitir esta tarjeta, por muy potente que sea.

Además, su aparición coincide con el lanzamiento del nuevo Radeon de ATI, el primer competidor serio que les sale a las antes invencibles GeForce 2.



Sacrifice **visto con la GeForce 2 Ultra de NVIDIA.**

Antes de que aparecieran las GPU en el mercado, existía una frontera muy clara entre las tarjetas 3D para profesionales y las dirigidas a los jugadores. La aparición del GeForce 256 puso de relieve que la arquitectura de NVIDIA se adaptaba igual de bien a *Quake III* que a los más avanzados programas de diseño. El problema sigue siendo que el número de juegos que utilizan todo este potencial es aún bastante escaso.

En consecuencia, seguro que más de uno se pregunta de qué sirve tener una tarjeta gráfica 3D muy sofisticada si ningún motor de juegos es capaz de sacarle partido. Lo que definía la carrera de las tarjetas 3D el año pasado era la velocidad de renderizado, pero este otoño las tarjetas tienen la suficiente potencia para jugar con resoluciones superiores a 1.024 x 768 en condiciones de velocidad más que aceptables. Hoy por hoy ningún motor 3D para juegos puede causar problemas a los nuevos chips y habrá que esperar hasta finales de año, cuando se introduzcan nuevos motores, para hacerse una idea del rendimiento de estas tarjetas y de sus nuevas funciones.



La avalancha de las GeForce 2

La principal novedad en las funciones introducidas por la GeForce 2 son los *shaders*. Se trata de ficheros que describen los distintos elementos que intervienen en una escena 3D, no sólo las sombras. En el caso de los pixel shaders, consisten en un fichero que determina la textura que se aplicará a un polígono. Este fichero deja de ser una textura clásica y se convierte en una función matemática en la que, para cada punto de la textura, se describen las variaciones de colores, luces o posiciones.

Sin embargo, mientras no estén disponibles las versiones definitivas de DirectX8 y las extensiones completas para OpenGL 1.2, no podemos pronunciarnos sobre las capacidades del *shading* de dichas tarjetas. Entonces, ¿por qué insistimos tanto en estas nuevas funciones? Pues porque cuando uno



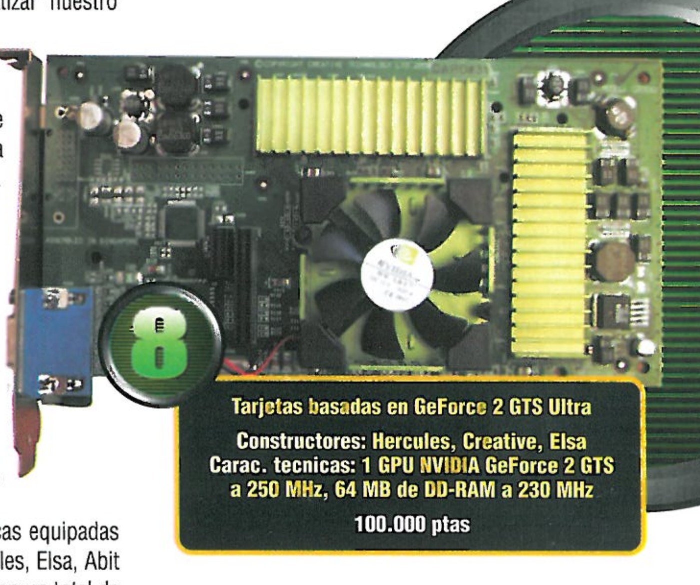
La GeForce 2 Ultra extrae lo mejor de Sydney 2000

se gasta más de 70.000 pesetas en una tarjeta gráfica, lo mínimo que puede pedírsele es que dure mucho. Teniendo en cuenta que las tarjetas 3D pierden aproximadamente el 50% de su valor en seis meses y ganan un 50% de potencia en el mismo periodo, muchos jugadores se preguntan si no será mejor esperar a que las cosas se estabilicen un poco. Eso sí, el GeForce 2 es un procesador con una potencia de visualización impresionante. Dependiendo de su frecuencia, ofrece una Fill Rate de 1,6 gigatexeles por segundo (a 200 MHz) y de 2 gigatexeles por segundo (a 250 MHz) en el caso de la versión Ultra. En efecto, la nueva estrella de las tarjetas gráficas 3D se llama GeForce 2 Ultra y ocupa el puesto más elevado de la gama en cuanto a rendimiento. La única pega es su precio, 500 dólares, es decir, unas 95.000 pesetas. Hemos podido testear una tarjeta de referencia de NVIDIA para evaluar el rendimiento de la versión Ultra. Los resultados obtenidos con un "modesto" Athlon a 700 MHz son espectaculares. Se puede jugar a *Quake III* en resoluciones de gran calidad a casi 60 imágenes por segundo. Más que la frecuencia del chip, lo que siempre ha limitado los resultados de las GeForce 2 ha sido el ancho de banda de la memoria. En el caso de la Ultra, la memoria DDR a 230 MHz permite demostrar al procesador GeForce 2 lo que lleva en sus transistores. Sea cual sea su uso, la GeForce 2 Ultra te permitirá alcanzar un rendimiento elevado con cualquier resolución. No obstante, tenemos que matizar nuestro entusiasmo, ya que es perfectamente posible obtener unos resultados semejantes con una simple GeForce 2 GTS, cuya frecuencia puede aumentarse fácilmente. Respecto a las funciones 3D, el GeForce 2 GTS es, junto al procesador Radeon de ATI, el único capaz de soportar tanto las funciones de T&L como las de pixel shading. Albergamos las mismas dudas en lo que se refiere al vertex shader porque, de momento, no parece que el GeForce 2 GTS soporte esta función.

Los fabricantes de tarjetas gráficas equipadas con el GeForce 2 GTS son Hercules, Elsa, Abit y Creative. Entre los cuatro ofrecen un total de diez modelos diferentes en nuestro país. Hemos podido comparar todas estas tarjetas equipadas con procesadores GeForce 2 GTS. Independientemente del fabricante, todas han obtenido resultados similares, por lo que el único consejo que podemos darte si piensas comprarte una de ellas es que busques la más barata. Además, te conviene saber que a la hora de jugar la contribución de los 64 MB es muy relativa, sobre todo ahora que se está generalizando la compresión de texturas. La ganancia sólo podrá apreciarse en las resoluciones más altas. Como consecuencia, la elección sigue situándose entre las versiones con 32 MB. Cabe destacar que todas las versiones Ultra están equipadas con 64 MB de memoria.

¿Por qué gastar más?

Hoy por hoy, todos los juegos funcionan correctamente con las tarjetas de entre 35.000 y 45.000 pesetas. Las GeForce 256 DDR, las GeForce 2 MX y las Radeon 32 MB SD-RAM son más que suficientes para los juegos actuales y lo seguirán siendo con los del próximo año. Además, 64 MB de memoria no sirven de mucho. La adquisición de una tarjeta de gama alta sólo resulta interesante si te apasiona jugar con una resolución muy alta (1.280 o superior). Claro que siempre están los que no conceden ninguna importancia al precio mientras dispongan de la potencia más alta. Por otra parte, si sueles utilizar programas de creación 3D, es mejor que te decantes por tarjetas con más potencia y más memoria. Si eres jugador y tu pantalla no acepta las resoluciones más altas, puedes optar por una tarjeta equipada con Voodoo5.



Tarjetas basadas en GeForce 2 GTS Ultra

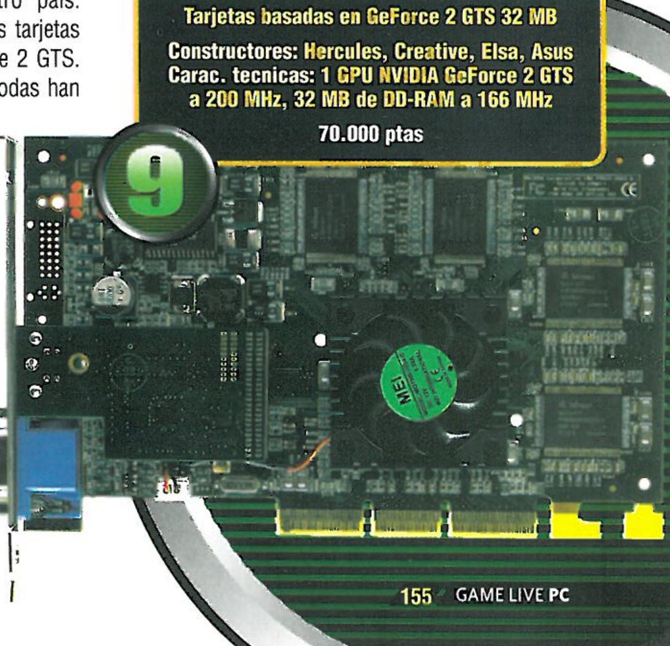
Constructores: Hercules, Creative, Elsa
Carac. tecnicas: 1 GPU NVIDIA GeForce 2 GTS a 250 MHz, 64 MB de DD-RAM a 230 MHz

100.000 ptas

Tarjetas basadas en GeForce 2 GTS 32 MB

Constructores: Hercules, Creative, Elsa, Asus
Carac. tecnicas: 1 GPU NVIDIA GeForce 2 GTS a 200 MHz, 32 MB de DD-RAM a 166 MHz

70.000 ptas



Jugar a grito pelado

MICROSOFT GAME VOICE

Bienvenido al feliz mundo de las partidas multijugador dialogadas. De la misma manera que el cine sonoro sustituyó al mudo, las partidas en red con dispositivo de voz acabarán de una vez por todas con la actual ley del silencio. **El Microsoft Game Voice supone el primer paso en esa dirección.**

Todavía hay quien piensa que a la partida *on line* vía Internet le falta algo de calor humano. Poder celebrar las victorias y lamentar las derrotas es parte de la salsa de cualquier tipo de juego en grupo, pero no tiene mucho sentido hacerlo si tus rivales no pueden oírte porque están en Micronesia o en las islas Seychelles. Microsoft se ha puesto manos a la obra y ha resuelto el problema. A partir de ahora, tu voz cruzará océanos y barreras montañosas y podrás gritarle "Chúpate esa" al enemigo al que acabas de freír a tiros o comentar la estrategia a seguir con tus compañeros de equipo.

El dispositivo ideado por la compañía de Seattle es una variante refinada de los clásicos micrófonos y auriculares.

Se compone de una base con varios botones que permiten ir de un interlocutor a otro, cortar el micro y activar los mandos vocales. Unos auriculares acoplados a un micro, suministrados ambos por Plantronics, se encargan de la reproducción y captura de sonido. La base se conecta al PC con unos cables USB que se insertan en los puertos de tu ordenador. Un programa específico activa los servidores de comunicación y, como es habitual, aparecerán nuevos iconos en tu barra de herramientas. Por supuesto, su desinstalación no es moco de pavo.

Cada sesión admite un máximo de 64 jugadores divididos en cuatro grupos de 16. Podrás elegir entre diversas tasas de compresión en función del tipo de conexión que utilices. De este modo, cuanto mayor sea la velocidad de conexión, menor será la compresión que tengas que realizar. Teóricamente, la calidad debería ser superior pero, en la práctica, no varía mucho. Así que es preferible optar por la mayor descompresión posible para liberar al máximo el ancho de banda de la red local o Internet. El Game Voice cuenta también con un modo de reconocimiento de voz que permite asignar mandos de juego a órdenes de voz. La particularidad del sistema de Microsoft es que no es preciso grabar la voz, basta con escribir la palabra que se quiere pronunciar tal y como suena , es decir, fonéticamente. La ventaja de este sistema es la compatibilidad entre varios usuarios. El inconveniente viene del reconocimiento de voz, un tanto aventurado. El Game Voice pertenece a la familia Sidewinder y cuesta 10.990 pesetas. Todos los demás jugadores tendrán que desembolsarlas si quieren formar parte de la tropa. De todas formas, el programa incluido permite la conexión de participantes desprovistos de Game Voice, pero éstos tendrán que conformarse con un papel pasivo en la conversación y no podrán elegir a sus interlocutores.



En Microsoft se lo pasan pipa comunicándose unos con otros mientras juegan a *Age of Empires 2*.



La partida en red entra en la era del sonoro: Charles Chaplin no estaría nada satisfecho.



FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCTO: Comunicación en red
NOMBRE: Game Voice
FABRICANTE: Microsoft
CARACTERÍSTICAS:
Base de comunicación con interfaz USB, auriculares estéreo y micrófono Plantronics.
PRECIO: 10.990 ptas.



VEREDICTO

Microsoft introduce un nuevo estándar en la experiencia multijugador. Aunque existen otras soluciones de software (Roger Wilco), no son tan intuitivas. Game Voice aporta una nueva dimensión al juego *on line*, aunque su precio es un tanto elevado.

8



En busca del ratón táctil

RATONES ÓPTICOS

LOGITECH IFEEL

iFeel Wheel Mouse

Los nuevos ratones ópticos iFeel de Logitech transmiten buenas vibraciones.

El ojo no tiene por qué ser el único guía de nuestra mano. El tacto también existe. **Logitech, junto con Immersion, prosigue su búsqueda de un Windows más sensible** y un ratón cada vez más táctil.

iFeel MouseMan

Los ratones vibrátiles de Logitech salen de su guarida y se dirigen a tu escritorio.

Logitech empezó a transformar el mercado del ratón con el *force feedback*. El producto sigue estando en su catálogo, pero no goza de un gran favor por parte de los usuarios. Por una parte, el ratón queda obligatoriamente asociado a su base, lo que hace pesado su uso, y por otra, no hay muchos juegos que saquen partido de esta tecnología. Y la idea era buena. Notar cómo el ratón era atraído por las tropas añadía nuevas sensaciones a los títulos de estrategia.El caso es que Logitech ha reconsiderado sus ambiciones a la baja y presenta ahora el ratón iFeel. A primera vista, el roedor es idéntico a sus congéneres. Recupera exactamente el mismo diseño, funcionamiento y ergonomía del Wheel Mouse y el iFeel MouseMan ópticos. No vamos a extendernos sobre ellos, pero hemos de reconocer que son los Rolls Royce del ratón para PC. Su tecnología elimina la bola y, por consiguiente, la alfombrilla y el mantenimiento. La nueva versión iFeel tampoco va a suponerte un dispendio excesivo, bastará con que añadas 4.000 pesetas al precio de un ratón corriente.

La tecnología iFeel consiste en la inclusión de un motor que transmite al ratón impactos y vibraciones regulables en intensidad. De este modo, podrás reproducir todo un abanico de efectos, como la impresión producida al pasar sobre una textura o al topar con el borde de un objeto. La primera aplicación afecta al escritorio de Windows. Para cada uno de sus elementos el ratón asocia una sensación física. También dispones de una interfaz que te permite personalizar todos los efectos a tu gusto. ¿Suena raro? Pues en la práctica, es muy útil. Te permite identificar con mayor rapidez un elemento y la acción que tiene asignada. Por ejemplo, si te sitúas en un icono, notas un "tope" cuando lo tocas, o si tiras de una ventana para ampliarla, notas una resistencia.

De todas formas, el iFeel no supone una revolución en lo que se refiere a trabajar con Windows. Es mucho más atractivo para su uso en Internet, ya que todas las páginas pueden ser programadas con compatibilidad iFeel. Por ahora, la sede de Infogrames es la única que explota esta tecnología, pero no resulta difícil pensar en nuevas aplicaciones para mejorar la interactividad de la Red, así como las múltiples posibilidades que ofrecen los juegos cuyo funcionamiento se basa en el ratón. Por ejemplo, en un título como *Quake* podrías sentir físicamente los temblores del suelo generados por un monstruo que se está acercando o en un juego de estrategia sería más fácil identificar las tropas cuando están dispersas. Pero, como siempre, serán los desarrolladores los que decidan el porvenir del iFeel. Y no olvidemos que no se trata de *force feedback*, sino simplemente de vibraciones. Con todo, no es ninguna locura invertir 4.000 pesetas de más para conseguir un buen ratón que ofrece además este extra tan simpático.

FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCTO: Ratones
NOMBRE: iFeel Mouse, iFeel MouseMan
FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Ratones ópticos, USB, tecnología iFeel
PRECIO: 9.000 ptas, 13.000 ptas



VEREDICTO

La nueva serie de ratones ópticos iFeel de Logitech no revoluciona el mercado, pero supone un paso más para implantar el sentido del tacto en tus relaciones con el ordenador. Son una buena opción si no te importa pagar un poco más a cambio de procurarte nuevas sensaciones.

9 < iFeel Mouse

iFeel MouseMan > 8



EN EL CD1



Nuestro CD de noviembre te sube a los cielos con la demo jugable de *Crimson Skies* y despierta al estratega que se atrinchera en tu interior con *Cossacks*, *Sudden Strike* o *Homeworld: Cataclysm*.

INSTALACIÓN: demos/crimsonskies/crimsontrial.exe
GÉNERO: Acción/Simulador
DESARROLLADOR: Zipper Interactive
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PII 233, 32 MB de RAM, DirectX, Win 95/98, tarjeta 3D, 42 MB en disco duro.

Crimson Skies, además del juego de portada del primer número de una extraordinaria revista barcelonesa, es un original simulador de vuelo repleto de acción que nos introduce en los Estados Unidos de 1937, una nación devastada por los efectos de la crisis del 29. El juego, editado por Microsoft y desarrollado por Zipper Interactive (los programadores de *MechWarrior 3*), presenta una visión imaginativa de la historia norteamericana no exenta de tintes épicos.
El país que un día lideró el mundo libre está ahora dividido en territorios aislados cuyo principal medio de comunicación son los zeppelines. Los piratas del aire se dedican a hacer su agosto asaltando en pleno vuelo estos aparatosos globos.
En la demo podrás disfrutar de una experiencia de combate aéreo insólita. Aunque los aviones que puedes pilotar tienen diferentes características y es importante manejarlos con destreza, *Crimson Skies* no es un simulador de vuelo en sentido estricto. Zipper no ha querido pelearte con los teclados y te ofrece una experiencia de vuelo algo más asequible pero no por ello menos adictiva. Al contrario, *Crimson Skies* es adrenalina y aventura en estado de pureza extrema. A bordo de tu avión, participarás de la anarquía reinante y podrás convertirte en toda una leyenda de la piratería aérea.

CONTROLES
Moverse: Cursores • **Máx. potencia:** 9
Zoom: +,- • **Disparar:** Barra espaciadora

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página Principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas, aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si optas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. En el CD1 también encontrarás una carpeta llamada Goodies en la que encontrarás material adicional sobre tus juegos preferidos.

Recorta y pega con tu Deus Ex

Los aficionados a la elaboración de skins, mapas, personajes y *mods* completos ya tienen a su disposición un completo SDK (Software Development Kit) con todas las herramientas necesarias para trasformar Deus Ex a su gusto.
Deus Ex SDK incluye una versión del editor UnrealEd modificado que nos permite diseñar arquitectura, preparar conversaciones gracias al ConEdit, situar objetos y personajes, seleccionar el movimiento de la cámara en las secuencias intermedias y de final del juego, manejar parámetros de la IA y reacciones e incluso exportar todo el código fuente de UnrealScript para futuras modificaciones. El tamaño de la modificación es de 4.5 MB y viene incluida en el CD de este mes.

SUDDEN STRIKE

INSTALACIÓN: demos/suddenstrike/suedemo_d2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: CDV Software
REQUISITOS: PII 200 MHz, 32 MB RAM, DirectX, 40 MB en disco duro.



Las viejas rencillas entre alemanes y aliados son el tema central de este juego de estrategia. Aunque se trata de una demo pensada para introducirte en los modos multijugador, también podrás acceder a una campaña individual.

CONTROLES
Seleccionar Unidad: Botón izquierdo
Mover unidad: Botón derecho
Cambiar de unidad: Tabulador

GUNLOK

INSTALACIÓN: demos/gunlok/gunlok.zip
GÉNERO: Acción/ Estrategia
DESARROLLADOR: Rebellion
REQUISITOS: P300, 32 MB RAM, tarjeta 3D, Direct 3D, Win95/98, 90 MB en disco duro



Un poderoso robot con escrúpulos de conciencia se enfrenta a las hordas del Gran Capital en este hiperactivo juego de acción táctica. La demo te introduce en las delicias de la destrucción masiva. Como *Mazinger Z*, pero sin Mazinger y sin la zeta.

CONTROLES
Seleccionar personaje: Botón derecho
Seleccionar siguiente: Tabulador
Mover cámara: A y Z • **Seleccionar Gunlok:** 1

COSSACKS: EUROPEAN WARS

INSTALACIÓN: demos/Cossacks/ew_cossacks_demo.exe
GÉNERO: Acción/ Estrategia
DESARROLLADOR: CDV Software
REQUISITOS: PII 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win95/98, 50 MB en disco duro.



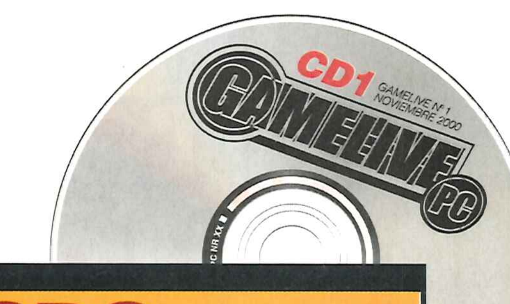
Cossacks: European Wars es un juego de estrategia en tiempo real basado en los enfrentamientos entre países europeos entre los siglos XVI y XVIII. En la demo podrás convertirte en uno de los generales que cambiaron el arte de la guerra.

CONTROLES
Seleccionar unidades: Botón izquierdo
Inventario: Botón derecho • **Grabar partida:** F10 • **Menú de órdenes:** Botón derecho

SUMARIO

CD1

- **Demos:**
  - Crimson Skies
  - Sudden Strike
  - Gunlok
  - Cossacks: European Wars
  - Homeworld: Cataclysm
  - Panzer General 3D: Scorched Earth
  - Dark Reign 2
  - Age of Empires II: The Conquerors
  - Cultures
  - Tony Hawk's Pro Skater 2
- **Parches:**
  - Age of Empires 2: Age of Kings 2.0a
  - Diablo 2v1.03
  - Heavy Metal FAKK2 v1.02
  - Icewind Dale v1.06
  - Crimson Skies v1.01
  - Quake 3 Arena v1.25
  - Ground Control v1.010
- **Extras:**
  - Counter Strike (Mod de Half-Life)
  - Kit de edición de Deus Ex
  - Vídeo de Giants
- **Utilidades:**
  - DirectX 7a
  - WinZip 8.0
  - Media Player
  - Shockwave



CD2

• Juego completo:

INCUBATION

HOMEWORLD: CATACLYSM

INSTALACIÓN: demos/HomeworldCataclysm/hwcdemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Barking Dog Studios
REQUISITOS: PII 266 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win95/98, 50 MB en disco duro.



Es la expansión de uno de los juegos que revolucionó el mundo de la estrategia. Tendrás a tu mando numerosas naves espaciales en un entorno 3D y te enfrentarás a las flotas alienígenas. *Homeworld: Cataclysm* cuenta con 18 nuevas naves, 25 nuevas tecnologías y 17 misiones.

CONTROLES

Movimiento: Botón derecho del ratón
Seleccionar unidades: Botón izquierdo
Menú de órdenes: Botón izquierdo

PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH

INSTALACIÓN: demos/PanzerGeneral3D/newscorchedearth.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: SSI
REQUISITOS: PII 233 MHz, 64 MB RAM, DirectX, Win95/98, tarjeta 3D, 38 MB en disco duro.



Panzer General 3 es la nueva entrega de una de las mejores series de juegos de guerra de todos los tiempos. El escenario es el frente del Este de Europa durante la Segunda Guerra Mundial. En la demo podrás encarnar a un general soviético en su lucha por rodear Berlín o a un alemán dirigiendo a sus tropas hacia Moscú.

CONTROLES

Seleccionar unidades: Botón izquierdo
Movimiento: Botón izquierdo
Menús de información: Botón derecho

DARK REIGN 2

INSTALACIÓN: demos/DarkReign2/DarkReign2Demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Pandemic
REQUISITOS: PII 233 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7.0a, Win95/98, tarjeta 3D, 33 MB en disco duro.



En *Dark Reign 2* la Tierra ha quedado bajo el control de una fuerza mundial represiva. La sociedad está dividida y las masas que intentan asaltar los refugios protegidos son reprimidas con violencia. Ahora todas ellas se han unido para crear un frente común y compartir armas y recursos, en lo que va a ser la batalla definitiva en la Tierra.

CONTROLES

Seleccionar unidades: Botón izquierdo
Mover: Mayúsculas-M
Atacar: A

EGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

INSTALACIÓN: demos/AOE2TheConquerors/age2xtrial.zip
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Microsoft
REQUISITOS: PII 166 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win95/98, 36 MB en disco duro.



En esta demo o versión de prueba de la expansión de *Age of Kings* puedes jugar el primer escenario de la campaña Montezuma y probar dos nuevas unidades y dos tecnologías innovadoras, Garland Wars y El Dorado. También podrás conocer las civilizaciones maya y azteca y jugar la opción multijugador del modo "King of the Hill".

CONTROLES

Seleccionar unidades: Botón izquierdo
Seleccionar edificios: Botón izquierdo

CULTURES

INSTALACIÓN: demos/Cultures/culturesdemoEng.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: THQ
REQUISITOS: PII 266 MHz, 32 MB RAM, Win95/98, 105 MB en disco duro.



Este absorbente y adictivo juego de estrategia ofrece todos los elementos tradicionales del género. Gestión de recursos, comercio, operaciones militares, exploración... Y además, gracias a un sistema de juego especialmente adictivo, *Cultures* redefine el género de la estrategia para acercarlo a todo tipo de jugadores.

CONTROLES

Árbol de tecnología: F8 • **Zoom:** Z
Construir casar: h • **Estadísticas:** F6

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

INSTALACIÓN: demos/tonyhawk/tonyhawk.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: NeverSoft
REQUISITOS: P 233, 32MB RAM, 32 MB RAM, tarjeta 3D, Win95/98, DirectX 7



Emula a los *skaters* californianos con el mejor juego de *skateboarding* que hayas visto nunca. Esperábamos la conversión de este gran éxito de la PSX y al final vamos a poder disfrutarlo en su segunda entrega. Ponte las rodilleras. Tienes dos minutos para enseñar al mundo de qué eres capaz.

CONTROLES

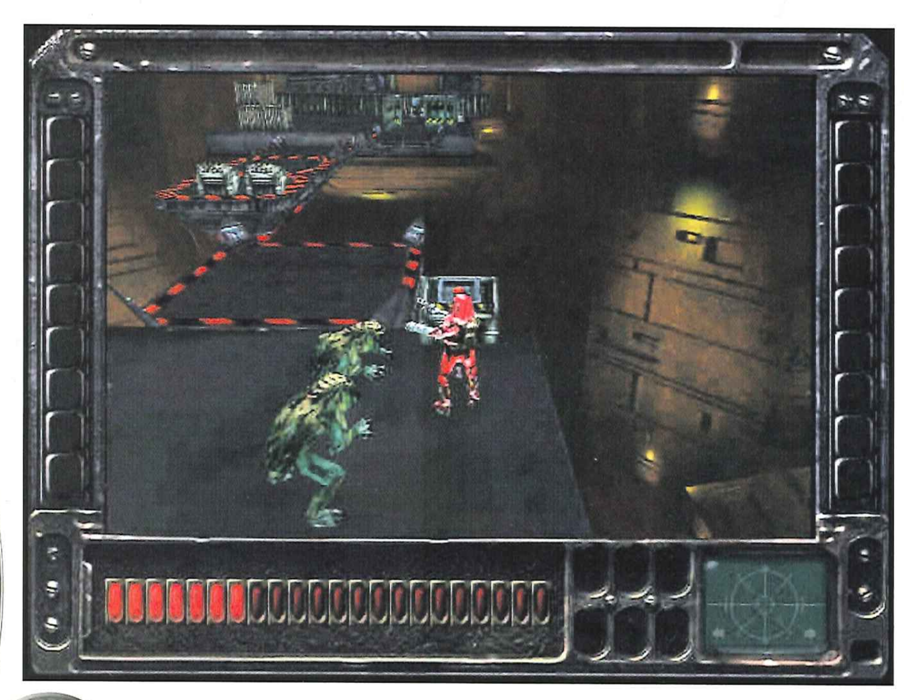
Movimientos: Cursores • **Deslizarse:** Num. 8
Agarrarse: Num. 6 • **Girar:** Num. 7, 1, 9 y 3



JUEGO COMPLETO

INCUBATION





Instalación

INSTALACIÓN: Setup.exe
CATEGORÍA: Acción
COMPAÑÍA: Rage Software/Virgin
REQUISITOS: Pentium a 133 MHz, 16 MB de RAM, 50 MB de espacio en el disco duro, DirectX 5.

Trucos (mamá, tengo miedo)

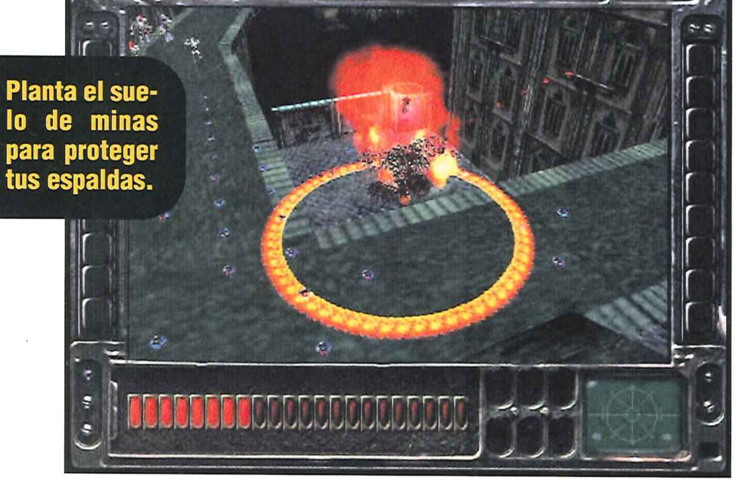
No seas gallina y haz un intento serio de ganar sin activar los trucos. ¿No puedes? Bueno, pues haya tú con tu conciencia.

Activar en la ventana de la misión:

Ix1	Ver todas las misiones.
Ix2	10 puntos de destreza.
Ix3	500 puntos de experiencia.
Ix4	Avanzar a la siguiente misión.

Durante el juego:
youarestupid: Obtener el láser de alta energía.
buggeroff: Obtener Jetpack especial.
genejonegingIelhon: Obtener un personaje especial.

¿No te dijo tu abuela que el que guarda siempre tiene? Pues si no lo hizo, ésa es una de las primeras lecciones que aprenderás jugando a *Incubation*. Éste es un juego de estrategia por turnos en el que todos los miembros de tu pelotón son valiosos. Ni se te ocurra despilfarrar sus vidas dándotelas de genio de la estrategia. Por mucho que tu planeta esté en peligro y el tiempo se acabe, *Incubation* te enseñará a ser reflexivo y planear tus acciones concienzudamente. El equipo disponible para tus tropas se compone de diversas armas, a cual más potente, un surtido número de prendas con las que blindar a tus personajes y de objetos que te harán la vida más llevadera. Las dos primeras partidas de la campaña están enfocadas como tutorial y minimizan la curva de aprendizaje. Hacerte con el juego es sólo cuestión de práctica y de seguir leyendo esta mini guía.



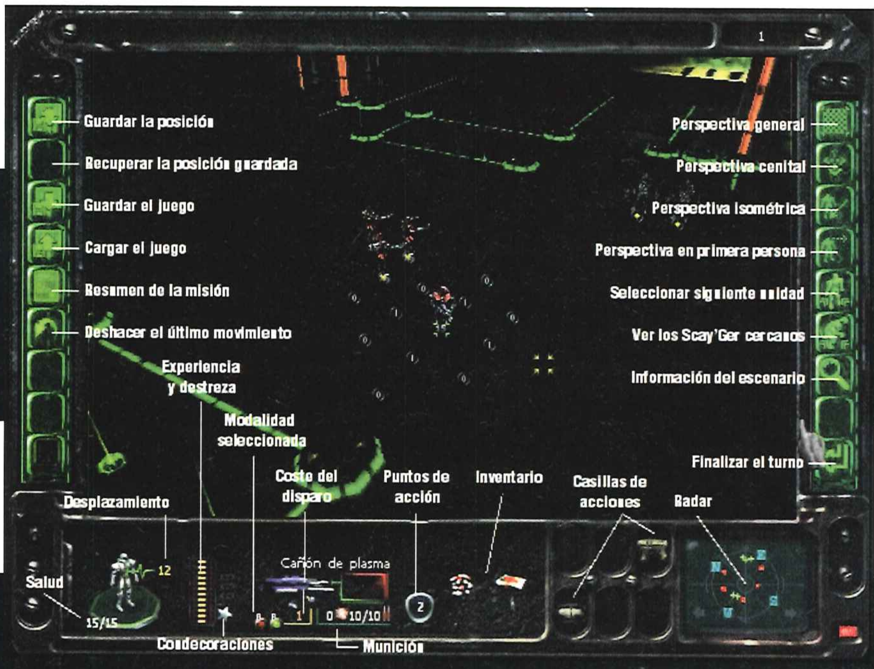
Planta el suelo de minas para proteger tus espaldas.

Qué hacer y cómo hacerlo

Antes de cada misión de la campaña accederás a una ventana que muestra dónde tiene lugar la acción. En ella salen marcados tres puntos desde los que puedes acceder a los objetivos (verde), la zona de avituallamiento (azul) y los puntos calientes que conviene evitar si puedes (roja).

Los escenarios son plataformas con zonas muy estrechas. No es aconsejable utilizar un número grande de unidades ya que acabarán pareciendo una cola de corderos camino del matadero. Ten en cuenta que para disparar al enemigo, debes tener una buena visibilidad, ya que las armas potentes pueden causar daños a tus muchachos, sobre todo si los amontonas y no respetas el sistema de distribución racional de tropas por cuadrículas.

Las unidades cuentan con un número limitado de acciones. Al seleccionarlas y mover el ratón verás aparecer una serie de círculos numerados: son las zonas en las que puedes emplazar a tus unidades. Cuanto menos las muevas, más acciones extras podrán llevar a cabo, entre ellas las de disparar. Lleva el cursor al punto al que quieres que



Accede a las distintas localizaciones a través de la ventana principal de cada misión.



Cada misión tiene sus exigencias específicas.

Asegúrate que el blanco está lo suficientemente cerca como para acabar con él de un solo disparo

Existen objetos susceptibles de ser utilizados o activados. Asegúrate de encararlos bien.

se desplace la unidad y haz clic en el botón derecho. Verás aparecer una especie de brújula con la que podrás seleccionar la dirección en la que tu personaje quedará encarado. Mantén pulsado el botón y suéltalo en la dirección en la que decidas. Esto de la orientación puede parecerte una chorrada, pero la verdad es que tiene más importancia de lo que parece: tus unidades, al igual que los alienígenas a que te enfrentas, los Scay'Ger, son más vulnerables cuando se les ataca por la espalda.



Las tropas también pueden interactuar con el entorno, pero para ello es imprescindible que estén a menos de una casilla de distancia y perfectamente encarados al objeto en cuestión. Cabe la posibilidad de que en un turno determinado decidas no mover una unidad. En este caso, utiliza el icono de la Flecha para dejar la unidad en reposo. Esto te permite acumular los movimientos y emplearlos en el siguiente turno. Es otro de los sistemas que te permiten entrar rápido en las estancias o superar pasillos.

El cargador

Existe un variado arsenal de armas con las que podrás hacer frente a la invasión. Pero no vas a contar con munición ilimitada, así que tendrás que meditar concienzudamente cuándo es el mejor momento para emplear tus armas. Debes tener siempre en mente que malgastar la munición te llevará a la derrota, así que asegúrate que el blanco está lo suficientemente cerca como para acabar con él de un solo disparo.

Existen algunas armas que incorporan bayonetas. Con ellas podrás acabar con el enemigo sin disparar un solo tiro. Es probable, que utilices los mismos marines para abrirte camino por estar más adelantados. Craso error. Pronto se quedarán sin munición y no te servirán de nada. Si disparas a un enemigo y no consigues acabar con él es mejor deshacer el movimiento, retirar a tus marines fuera de su alcance y probar en el siguiente turno. Es muy

Además...

El juego cuenta con una campaña de 24 misiones y de partidas de acción rápida. Además, en la carpeta de Niveles encontrarás varias misiones adicionales. Sólo tienes que descomprimirlas en el directorio en el que has instalado el juego. También existe un parche de actualización (en la carpeta Parche), con el que podrás actualizar el juego. Pero para poder instalarlo, debes copiarlo antes en tu disco duro y ejecutarlo desde allí. Si tienes alguna duda sobre el juego, hemos incluido en la carpeta Manual toda la información que precisas en formato .pdf y el programa Acrobat 4.0 para que puedas abrir dicho archivo. Es posible que tengas problemas para ejecutar el juego con una tarjeta con chip Voodoo. En este caso, puedes optar por instalar drivers anteriores (carpeta 3Dfx) o jugar a Incubation sin explotar esta opción.







Convierte a los alienígenas en un amasijo de vísceras y sangre.



Selecciona la unidad y haz clic en la dirección en que quieres encararla.

probable que las unidades enemigas te persigan de forma irreflexiva y puedas exterminar a unas cuantas sin malgastar munición.

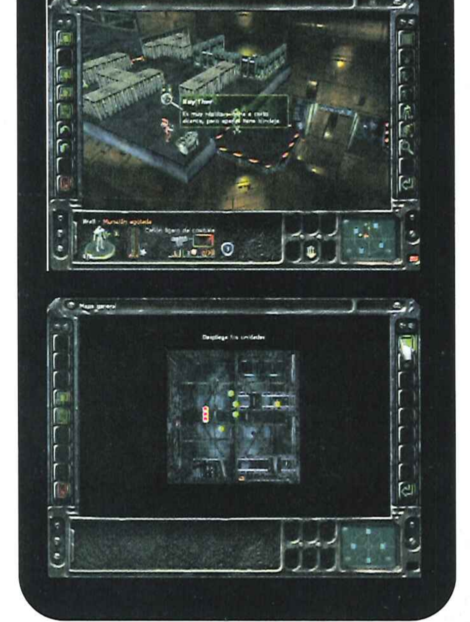
También es importante utilizar en el combate el máximo número de unidades. Uno de los elementos que te permite equipar a tus personajes son los denominados puntos de destreza y los de experiencia, que se obtienen a base de defenestrar Scay'Ger. En el transcurso de la partida, verás aparecer un mensaje que reza «arma encasquillada». Cuanto más utilizas el arma, más se calienta. En la parte inferior de la pantalla, verás el arma seleccionada. En su inmediatez, además del número de munición disponible, hay un diagrama que muestra la temperatura del arma. Si ésta llega al límite se encasquilla y es menos útil que una estufa en el desierto del Sahara. Mantén el armamento frío y te evitarás sorpresas desagradables.

Exprime la interfaz

La interfaz de *Incubation* permite acceder a distintos puntos de vista del escenario y estudiarlo antes de empezar la acción. Puedes hacer que el escenario gire seleccionando con el botón derecho del ratón los pies de la unidad seleccionada o en las esquinas del escenario. Para echarle un vistazo al escenario, pulsa el mismo botón sobre cualquier punto y mueve el ratón en la dirección que quieras. El escenario está cubierto por un velo imperceptible, pero podrás ver a través de su orografía. Cuando adquieras un escáner también verás unos puntos verdes que indican la posición del enemigo.

Estudiar detenidamente los escenarios te permite trazar la estrategia adecuada. Además de la perspectiva isométrica por defecto, podrás meterte en la piel de tus unidades y ver con sus ojos, algo muy útil para saber si tus balas tienen vía libre para acabar en el cuerpo del alienígena de turno. Utiliza los útiles iconos que se encuentran a la derecha de la pantalla para cambiar esta perspectiva.

Si el arma se te recalienta no te servirá ni para tirarla a la cabeza del Scay'Ger



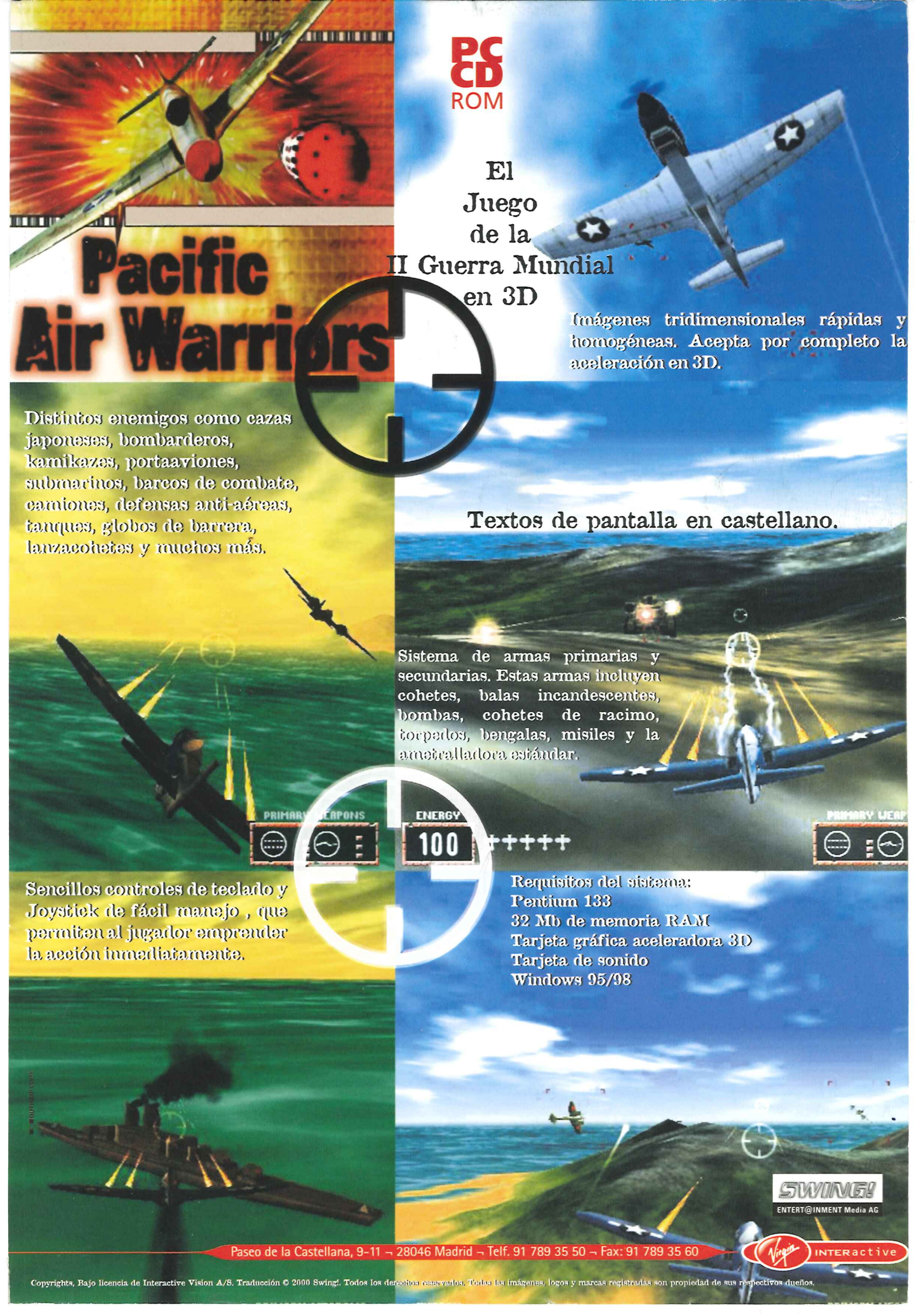
En la parte inferior de la ventana existe un panel que muestra el personaje seleccionado, sus estadísticas, un cuadro con iconos y una pantalla de radar. Además de fijarte en el estado del arma, es importante que en cada turno eches un vistazo a los iconos que aparecen en las celdas. Estos te indican las acciones disponibles y los objetos que pueden utilizar en cada movimiento. El botiquín, por ejemplo, te permite sanar la unidad o prestar primeros auxilios a la que tengas dentro del campo de acción. Algunas armas disponen de dos modos de funcionamiento. Si tu marine lleva una de éstas, podrás cambiar el modo desde un icono ubicado en estas celdas. Finalmente, el escáner te indica la posición de los enemigos y si son susceptibles de recibir un disparo. Si es el caso, aparecen de color rojo.

El gran jefe

Siguiendo estos consejos podrás ir superando los escenarios en busca del cabecilla de la invasión. Lo reconocerás porque es una inmensa araña con cara de pocos amigos que además tiene unos 200 puntos de vida. Acabar con él no es un camino de rosas, pero ya verás como es posible. Para tal misión utiliza el láser de alta energía en modo B. De este modo podrás dejar sin sentido temporalmente al bicho y utilizar un mínimo de tres marines con armas pesadas, de lanzagranadas para arriba, para dispararle a los lados o, mejor, por la espalda. Los disparos frontales causan muy pocos daños a este adversario.

Estas tácticas, excepto la última, también te serán útiles si decides compartir el juego con tus colegas. Puedes jugar a *Incubation* a través de servidores de Internet o con conexión en serie entre dos ordenadores. En estas partidas pueden participar hasta cuatro jugadores, aunque en el segundo caso deberás compartir las máquinas. Además de estas opciones, puedes emplear el correo electrónico para llevar a cabo partidas a distancia. Sólo es necesario guardar el movimiento y adjuntar el archivo a un mensaje de correo y... a esperar respuesta. Esta es una de las ventajas de los juegos de estrategia por turnos.

Ha llegado el momento de la estrategia anti-alienígena y salvar la humanidad es cosa de todos. No te preguntes qué puede hacer tu vecino por ti, sino qué puedes hacer tú por tu vecino. Llegarás a la conclusión que lo mejor es *Incubation*.


PC CD ROM
Pacific Air Warriors
El Juego de la II Guerra Mundial en 3D
Imágenes tridimensionales rápidas y homogéneas. Acepta por completo la aceleración en 3D.
Distintos enemigos como cazas japoneses, bombarderos, kamikazes, portaaviones, submarinos, barcos de combate, camiones, defensas anti-aéreas, tanques, globos de barrera, lanzacohetes y muchos más.
Textos de pantalla en castellano.
Sistema de armas primarias y secundarias. Estas armas incluyen cohetes, balas incandescentes, bombas, cohetes de racimo, torpedos, bengalas, misiles y la ametralladora estándar.
PRIMARY WEAPONS
ENERGY
100
Sencillos controles de teclado y Joystick de fácil manejo , que permiten al jugador emprender la acción inmediatamente.
Requisitos del sistema:
Pentium 133
32 Mb de memoria RAM
Tarjeta gráfica aceleradora 3D
Tarjeta de sonido
Windows 95/98
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
Copyrights, Bajo licencia de Interactive Vision A/S. Traducción © 2000 Swing!. Todos los derechos reservados. Todas las imágenes, logos y marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.